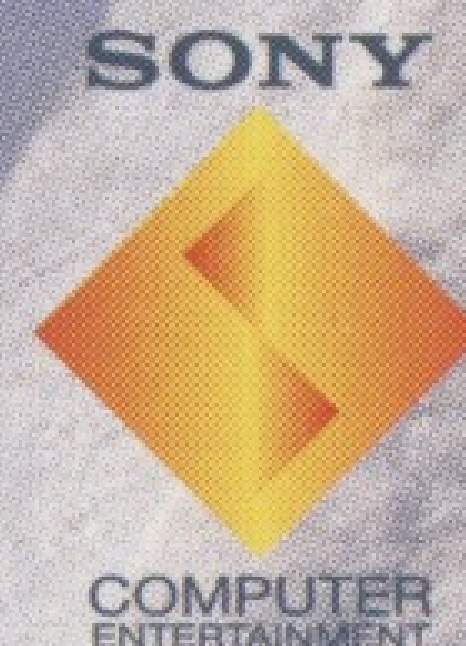




PAL



COOLBOARDERS[®] 3



PlayStation[®]

Precaución

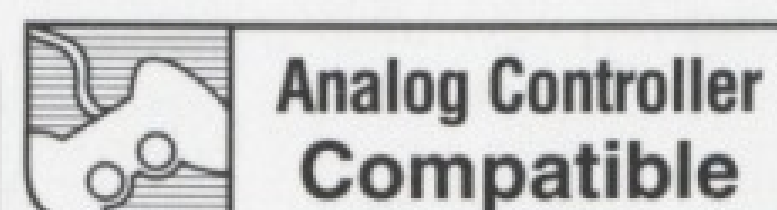
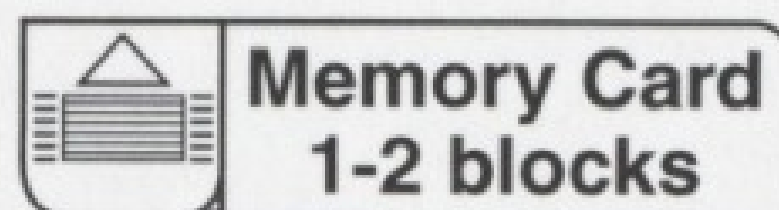
- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa **POWERLINE.**

Cool Boarders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1998 Sony Computer Entertainment America Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Designed and developed by Idol Minds, LLC.





ESPAÑOL

INSTALACIÓN

Instala la consola de juegos PlayStation® de acuerdo con las instrucciones del manual. Introduce el CD de COOL BOARDERS® 3 y cierra la cubierta del disco. Conecta los mandos de juego y enciende la consola PlayStation™. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para empezar la partida. Enciende la PlayStation® (botón POWER en posición ON). **No es aconsejable introducir ni retirar periféricos o tarjetas de memoria una vez que la unidad esté encendida.**

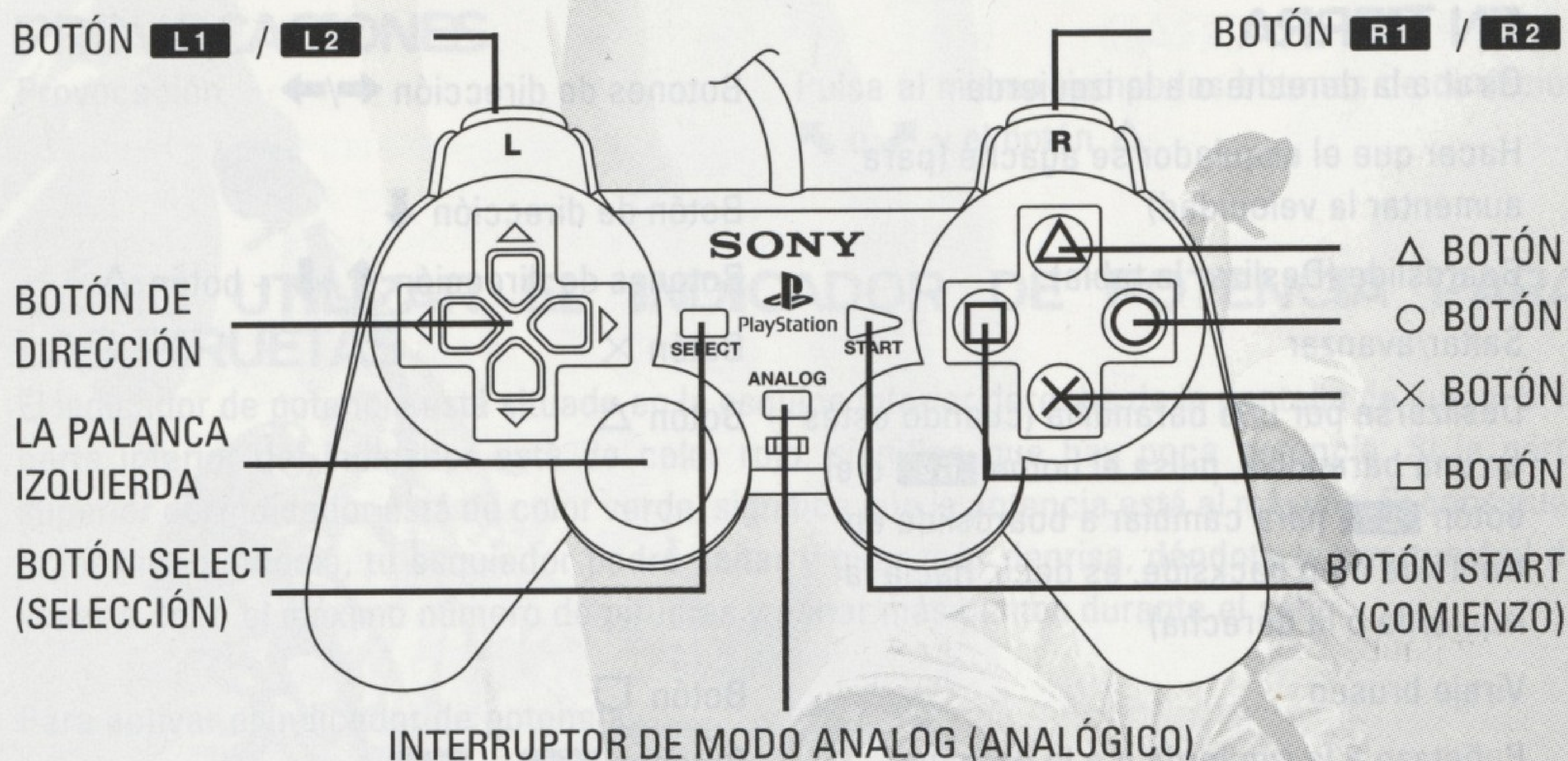
IMPORTANTE: Se pueden haber sacado imágenes de pantallas de prueba, que podrían ser ligeramente diferentes de las de la versión final del juego.

TARJETA DE MEMORIA/CÓMO GRABAR PARTIDAS

Si deseas grabar datos de partidas, necesitarás dos bloques de memoria libres en la tarjeta de memoria. Si no tienes una tarjeta de memoria, todo los datos se perderán cuando apagues tu PlayStation®. Las tarjetas de memoria sólo pueden utilizarse en la ranura 1.

ESPAÑOL

BOTONES DEL JUEGO



Si estás jugando a COOL BOARDERS® 3 con un mando analógico (DUAL SHOCK™), puedes utilizar la palanca izquierda en vez de los botones de dirección. Asegúrate de que el interruptor de modo analógico está encendido (con la luz en rojo). Puedes activar o desactivar la función de vibración del mando analógico (DUAL SHOCK) en el menú OPTIONS (OPCIONES). Consulta la sección correspondiente si deseas más información.

EN TIERRA

Girar a la derecha o a la izquierda

Hacer que el esquiador se agache (para aumentar la velocidad)

Boardslide (Deslizar la tabla)

Saltar/avanzar

Deslizarse por una barandilla (cuando estés en una barandilla, pulsa el botón **R2** o el botón **L2** para cambiar a boardslide en frontside o en backside, es decir, hacia la izquierda o la derecha)

Viraje brusco

Puñetazo a la izquierda o a la derecha

Aminorar velocidad

Cambiar a/de fakie (al revés)

EN EL AIRE

Ligera rotación a la izquierda o a la derecha para ajustar la tabla al aterrizar

Ligera rotación hacia adelante o hacia atrás para ajustar la tabla al aterrizar

Giro a la izquierda o a la derecha de 180°, 360°, etc.

NOTA: Consulta más adelante en el manual para más información sobre cómo elegir tablas.

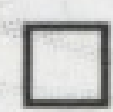
Botones de dirección 

Botón de dirección 

Botones de dirección  + botón 

Botón 

Botón 

Botón 

Botones **L1** / **R1**

Botón **L2**

Botón **R2**

Botones de dirección 

Botones de dirección 

Botones **L2** / **R2**

PROVOCACIONES

Provocación

Pulsa al mismo tiempo los botones de dirección
↖ o ↗ y el botón △

CÓMO UTILIZAR EL INDICADOR DE POTENCIA PARA LAS PIRUETAS

El indicador de potencia está situado en la esquina inferior derecha de la pantalla de juego. Si la parte inferior del indicador está de color rojo, significa que hay poca potencia. Si la parte superior del indicador está de color verde, significa que la potencia está al máximo. Si consigues la máxima potencia, tu esquiador podrá saltar y girar más deprisa, dándote la oportunidad de llevar a cabo el máximo número de piruetas y ganar más puntos durante el salto.

Para activar el indicador de potencia:

Mantén pulsado el botón × cuando estés a punto de efectuar un salto.

Suelta el botón × cuando estés en el punto más alto del salto para permanecer en el aire el máximo tiempo posible.

Pulsa cualquier combinación de movimientos para realizar las piruetas.

INDICADOR DE POTENCIA EN LA MODALIDAD ROOKIE (PRINCIPIANTE)

El indicador de potencia, al utilizarse en la modalidad ROOKIE, tiene la particularidad de que permanecerá en el máximo nivel durante unos 3 segundos mientras mantienes pulsado el botón ×. En vez de activar el indicador de potencia cuando estés a punto de efectuar un salto, prepárate para saltar con suficiente antelación manteniendo pulsado el botón × antes de realizarlo. Esto te permitirá concentrarte en el salto y en las piruetas que desees hacer, sin tener que preocuparte por cronometrarlo el salto con el indicador de potencia.

PIRUETAS GRAB

Stiffy

Melancholy

Japan Air

Tailgrab

Method

Indy

Sad Air

Stale Fish

Frontside Shifty

Backside Shifty

Noseslide - El esquiador aterriza en un boardslide en backside

Noseslide - El esquiador aterriza en un boardslide en frontside

VOLTERETAS

Voltereta hacia adelante

Voltereta hacia atrás

Misty

Rodeo

Botón ↑ + botón ×

Botón ↗ + botón ×

Botón ↖ + botón ×

Botón ↓ + botón ×

Botón ↘ + botón ×

Botón ↙ + botón ×

Botón → + botón ×

Botón ← + botón ×

Botón → + botón △

Botón ← + botón △

Botón ↓ + botón △

Botón ↑ + botón △

Botón ↑ + botón ○

Botón ↓ + botón ○

Botón ← + botón ○

Botón → + botón ○

INSTALACIÓN DEL JUEGO

MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal, utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar una opción del menú y los botones **←/→** para desplazarte por las diferentes opciones. Pulsa el botón **×** para pasar al menú siguiente y **△** para volver al menú anterior.

ONE PLAYER (UN JUGADOR)

Se trata de la modalidad de un solo jugador que se utiliza para competir con esquiadores controlados por el ordenador. Las pruebas en esta modalidad pueden ser SINGLE EVENT (PRUEBA ÚNICA), PRACTICE (PRÁCTICA), y TOURNAMENT (TORNEO).

SPLIT SCREEN (PANTALLA DIVIDIDA)

Es la modalidad para dos jugadores, disponible en competición SINGLE EVENT. Cuando el juego comienza, verás a Player One (Jugador uno) compitiendo en la parte superior de la pantalla y a Player Two (Jugador dos) en la parte inferior.

NOTA: Esta modalidad de pantalla sólo se puede utilizar para las pruebas DOWN HILL (DESCENSO), BOARDER X (CARRERA INDIVIDUAL), y SLALOM.

SINGLE EVENT (PRUEBA ÚNICA)

Parece increíble, pero se trata de una competición que únicamente incluye una prueba. Selecciona esta opción para descubrir nuevas tablas y esquiadores, finalizando carreras y estableciendo nuevos récords sólo en el nivel PRO (PROFESIONAL). Diviértete organizando competiciones con tus amigos para ver quién puede realizar las piruetas más espectaculares en las pruebas BIG AIR (PIRUETAS) y HALF PIPE (MEDIO TUBO). ¿Quién dijo miedo, habiendo hospitales?

CONTROLES DEL JUEGO

PLAYER LEVEL (NIVEL DE DIFICULTAD)

Hay tres niveles de dificultad diferentes. Si quieres prepararte para el desafío de competir en el nivel PRO, primero tienes que dominar los niveles ROOKIE y VETERAN (VETERANO). Cada uno tiene su parte de dificultad y emoción. Está claro que, en los niveles más altos se trata de competiciones mucho más agresivas. Tú verás...

- Utiliza los botones de dirección ↑/↓ para seleccionar el nivel de dificultad apropiado a las habilidades de que dispongas en ese momento, y luego pulsa el botón X para pasar al menú CHOOSE MOUNTAIN (ELEGIR MONTAÑA).

CHOOSE MOUNTAIN (ELEGIR MONTAÑA)

Elige una montaña para la prueba, entre las opciones POWDER HILL (COLINA DE POLVO), DEVIL'S BUTT (CULO DEL DIABLO) o MT. KOJI (MONTE KOJI). Si quieres abrir las demás montañas para realizar competiciones, tienes que ganar un torneo primero.

- Utiliza los botones de dirección ↑/↓ para seleccionar una montaña, luego pulsa X para confirmar tu selección. Entonces pasarás al menú CHOOSE EVENT (ELEGIR PRUEBA).

CHOOSE EVENT (ELEGIR PRUEBA)

Elige entre seis tipos de prueba distintos. Cada prueba tiene sus propios desafíos y te ofrece diferentes y emocionantes riesgos. Y te aseguramos que hay cosas que ni te imaginarias en tus mejores sueños (o pesadillas).

DOWN HILL (DESCENSO)

El objetivo de una prueba DOWN HILL es llegar el primero e intentar conseguir el máximo de puntos posible. En esta carrera, la velocidad y la agilidad son cruciales.

BOARDER X (CARRERA INDIVIDUAL)

El objetivo de una prueba BOARDER X es finalizar la carrera con el mejor tiempo. BOARDER X es una prueba de carreras de gran dureza que exige capacidad de maniobra. Se te aplicará una penalización de un segundo por cada portillo que te saltes. La penalización de tiempo se añade a tu tiempo final y puede suponer que pierdas el primer puesto en una carrera muy igualada.

PISTA: No tengas miedo de obtener ventaja en esta carrera dando puñetazos. Ponte a la cabeza de la competición haciendo que tu oponente se dé de bruces contra la nieve.

SLALOM

Una prueba SLALOM es una carrera entre dos esquiadores. Al igual que en BOARDER X, se trata de finalizar con el mejor tiempo. Tendrás una penalización de un segundo por cada portillo que te saltes. La penalización de tiempo se añade a tu tiempo final.

HALF PIPE (MEDIO TUBO)

Las pruebas de medio tubo tienen lugar sobre una estructura de nieve construida para hacer snowboard en estilo libre. Tiene paredes de transición radial que son utilizadas por los esquiadores para coger aire y realizar piruetas, deslizándose con la tabla hacia atrás y hacia delante de pared a pared a lo largo de la pista. Esta prueba se gana acumulando puntos al realizar arriesgadas acrobacias, y cogiendo grandes cantidades de aire. Tienes tres oportunidades y un límite de tiempo para completar la carrera, así que ten cuidado de que no se te acabe. Si te quedas sin tiempo, se te restarán puntos. Tu puntuación final será el total de puntos que hayas conseguido en tus dos mejores carreras.

BIG AIR (PIRUETAS)

BIG AIR es una carrera donde podrás hacer piruetas combinadas y flipar realizando saltos espectaculares. Al igual que en HALF PIPE, se consiguen puntos realizando piruetas. Tienes un límite de tiempo para completar la prueba. Si te quedas sin tiempo, se te restarán puntos. Tu puntuación final será el total de puntos que hayas conseguido en tus dos mejores intentos.

SLOPE STYLE (ESTILO PENDIENTE)

Dado que eres el único esquiador en la carrera, tienes toda la montaña para ti solito. Disfruta de completa libertad y realiza tus piruetas sobre los bancos del parque, los autobuses y los coches, y deslízate por las barandillas. El SLOPE STYLE está pensado para que te diviertas a tope, y ganas si consigues el máximo de puntos con las piruetas. Tienes un límite de tiempo para completar la prueba. Si te quedas sin tiempo, se te restarán puntos de la puntuación final.

CHOOSE RIDER (ELEGIR ESQUIADOR)

Tienes 13 esquiadores para elegir al principio de la competición. Una vez hayas ganado una prueba única en el nivel de dificultad PRO, podrás hacer que otros esquiadores se luzcan en esa pista.

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para ver la lista completa de esquiadores.
- Coloca el cursor junto a un esquiador y pulsa el botón **×** para seleccionarlo.

CHOOSE BOARD (ELEGIR TABLA)

Al principio puedes elegir entre 11 tablas. Una vez hayas ganado una prueba única en el nivel de dificultad PRO, tendrás más para elegir. La elección de la tabla es la clave del triunfo en la pista. Cada pista posee desafíos que son más fáciles de superar con las siguientes características de la tabla.

MAX SPEED (VELOCIDAD MÁXIMA): La velocidad es indispensable en las competiciones de carreras.

EDGE (CANTO): Determina la capacidad de la tabla para virar (girar).

AGILITY (AGILIDAD): Te permite hacer piruetas con mayor soltura.

- Utiliza los botones de dirección **←/→** para seleccionar el tipo de tabla correspondiente a la prueba. Las tablas de Freeride son bastante versátiles y combinan las tres características. Las tablas Alpine (Alpinas) se utilizan sobre todo para carreras de velocidad. Son rígidas y tienen el mejor canto para los virajes. Las tablas Freestyle (Estilo libre) son las que te proporcionan mayor agilidad, siendo las mejores para las pruebas en las que hay que realizar saltos y piruetas.

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para ver la lista completa de las tablas.
- Mantén pulsado el botón **○** para ver las estadísticas de cada tabla.
- Pulsa el botón **×** para seleccionar la tabla que desees.

BOARD STANCE (POSTURA EN LA TABLA)

Hay dos maneras de mantenerse de pie sobre la tabla. Si esquías colocando delante el pie izquierdo, estarás en lo que se conoce como posición regular. Si esquías colocando delante el pie derecho, estarás en lo que se conoce como posición goofy. No supone ninguna ventaja especial el esquiar en cualquiera de estas dos posturas.

PRACTICE (PRÁCTICA)

Esta modalidad se utiliza para mejorar tus habilidades y prepararte para la competición en una prueba única o en un torneo. Es una buena forma de aprender, y aquí podrás acostumbrarte a las características de cada montaña y a la dificultad de sus pistas. Descubre el tipo de tabla que funcionará mejor para cada tipo de competición. Consulta la sección SINGLE EVENT si deseas más información sobre cómo llevar a cabo una prueba en la modalidad PRACTICE. No podrás registrar récords en estas pruebas.

TOURNAMENT (TORNEO)

Un torneo te permite participar en una competición de seis pruebas. Empezarás el torneo en la montaña POWDER HILL. Una vez hayas competido en cada una de las pruebas y hayas acabado la ronda con el mejor resultado global, se abrirá la siguiente montaña.

PISTA: La primera prueba del torneo siempre será BOARDER X. Elige la tabla más adecuada para esa prueba.

NEW TOURNAMENT (TORNEO NUEVO)

Esto era lo que estabas esperando. Ahora tienes la oportunidad de hacer uso de tus conocimientos y de las lecciones aprendidas en las modalidades PRACTICE y SINGLE EVENT.

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar NEW TOURNAMENT y pulsa el botón **×**.
- Puedes introducir un nombre para el torneo utilizando los botones de dirección **↑/↓** para seleccionar una letra, y los botones de dirección **←/→** para mover espacios.
- Pulsa el botón **×** para continuar con la preparación del torneo.

TARJETA DE MEMORIA

Los récords se cargan automáticamente si has introducido una tarjeta de memoria y los has grabado anteriormente.

Para grabar un torneo:

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para ver los resultados de la última prueba.
- Pulsa el botón **×** para ver las TOURNAMENT STANDINGS (POSICIONES DEL TORNEO) Y pulsa los botones de dirección **↑/↓** para ver la lista completa de posiciones.
- Pulsa el botón **×** para abandonar la pantalla.
- Desde la pantalla SAVE TOURNAMENT (GRABAR TORNEO), utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar YES (SÍ) y pulsa el botón **×** para grabar el torneo.
- Para terminar, señala el bloque de la tarjeta de memoria y pulsa el botón **×**.
- Una vez grabado el archivo, pulsa de nuevo el botón **×** para continuar.

Para sobrescribir un archivo existente:

- Selecciona el archivo existente que quieras sobrescribir y pulsa el botón **×** para grabar el archivo nuevo.
- En caso de que te pregunte si deseas sobrescribir el archivo. Utiliza los botones de dirección para señalar YES y pulsa el botón **×**.
- Una vez grabado el nuevo archivo, pulsa de nuevo el botón **×** para continuar.

NOTA: No introduces ni retires tarjetas de memoria cuando la PlayStation® esté encendida. Asegúrate de que la tarjeta de memoria está introducida en la ranura 1. Tendrás que tener otros dos bloques libres en la misma para grabar todos los datos de COOL BOARDERS® 3.

ADVERTENCIA: Si el último archivo que has grabado es un archivo de récords, dado que la tarjeta de memoria graba por defecto sobre el último archivo grabado, asegúrate de no sobrescribir el archivo de récords sobre un archivo de un torneo.

LOAD TOURNAMENT (CARGAR TORNEO)

Aquí podrás reanudar un torneo en la siguiente carrera programada. Para utilizar esta opción, tienes que haber iniciado un torneo y grabado los resultados de la temporada en una tarjeta de memoria. Para cargar un torneo:

- Asegúrate de que la tarjeta de memoria está en la ranura 1.
- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar LOAD TOURNAMENT y pulsa el botón **×**.
- Selecciona el archivo del torneo y pulsa el botón **×**.
- Una vez hayas cargado el archivo, pulsa el botón **×** para continuar.
- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para ver las TOURNAMENT STANDINGS.
- Pulsa el botón **×** para continuar y preparar la próxima prueba.

CONTINUE TOURNAMENT (CONTINUAR TORNEO)

Después de grabar un torneo, se te preguntará si quieres continuar con éste.

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar YES y pulsa el botón **×** para continuar con el torneo y preparar la prueba siguiente.

OPTIONS (OPCIONES)

Personaliza las características del juego ajustando las opciones siguientes.

NOTA: Sólo el Controller 1 (Mando 1) está activo en los menús de opciones.

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 (MANDO 1/MANDO 2)

Hay dos configuraciones de mando predeterminadas para elegir. El jugador 1 debe acceder a esta opción primero para permitir que el jugador 2 cambie su configuración. Para ajustar la configuración de tu mando:

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar CONFIG (CONFIGURACIÓN).
- Utiliza los botones de dirección **←/→** para seleccionar una configuración del mando y pulsa **×** para confirmar tu elección.

VIBRATION (VIBRACIÓN)

Si tienes un mando analógico (DUAL SHOCK), podrás activar y desactivar la función de vibración:

- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para señalar VIBRATION y pulsa el botón **×**.
- Utiliza los botones de dirección **↑/↓** para seleccionar ENABLE (ACTIVAR) o DISABLE (DESACTIVAR), y luego pulsa de nuevo el botón **×**.

FIGHTING ON/OFF (ACTIVAR/DESACTIVAR LUCHA)

Desactiva (OFF) la opción FIGHTING (LUCHA) para que los esquiadores no se peleen durante la carrera.

- Pulsa el botón **×** para pasar de ON (ACTIVADA) a OFF (DESACTIVADA).

SAVE OPTIONS (GRABAR OPCIONES)

Para grabar cualquier cambio que hayas hecho en las opciones:

- Selecciona SAVE OPTIONS y pulsa el botón X.
- Utiliza los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR para señalar YES y pulsa el botón X para grabar las opciones del juego.

AUDIO

Esta opción te permitirá cambiar el volumen del sonido y de la música del juego.

- Utiliza los botones de dirección ↑/↓ para señalar SOUND (SONIDO) o MUSIC (MÚSICA).
- Utiliza los botones de dirección ←/→ para bajar/subir el volumen del sonido y de la música.
- Pulsa el botón X para confirmar los ajustes y abandonar la pantalla.

CREDITS (FICHA TÉCNICA)

Aquí podrás ver los nombres de las personas que han hecho posible COOL BOARDERS 3.

- Pulsa el botón X una vez estés en la pantalla de la ficha técnica para ver los nombres.

CÓMO JUGAR

PANTALLA DEL JUEGO

La pantalla del juego muestra una serie de características.



CRONÓMETRO:

Indica la hora en ese momento o el tiempo que te queda para la prueba. En las pruebas DOWN HILL, BORDER X, o SLALOM, el cronómetro indicará la hora. En todas las demás, indicará el tiempo que te queda. Te encantará o lo odiarás...

PUNTOS:

Indica los puntos que has ganado con las piruetas.

BARRA DE FAKIE:

Cuando aparece esta barra, estás subido en la tabla en la postura contraria a la que estabas inicialmente. En otras palabras, estás esquiando en fakie.

TIEMPO DE PENALIZACIÓN:

Sólo aparece en las pruebas BORDER X y SLALOM. Indica el tiempo de penalización que se añadirá al tiempo final de tu esquiador.

NOMBRE DE LA PIRUETA:

Mientras estás realizando una combinación de piruetas, el nombre de cada movimiento aparecerá en pantalla. Una vez finalizada, verás el nombre de la pirueta que acabas de conseguir.

INDICADOR DE POTENCIA:

El indicador de potencia se utiliza para conseguir la potencia máxima en los saltos para realizar las piruetas. Consulta el apartado

MILLAS POR HORA (MPH):

POSICIÓN:

ESTADÍSTICAS DE LA PRUEBA:

MENÚ DE PAUSA:

RESUME (REANUDAR):

SOUND (SONIDO):

MUSIC (MÚSICA):

OPTIONS (OPCIONES):

POWER (POTENCIA):

TRICK NAMES (NOMBRES DE LAS PIRUETAS):

STATS (ESTADÍSTICAS):

TRICK SOUND (SONIDO DE LAS PIRUETAS):

VIBRATION (VIBRACIÓN):

RESTART (REINICIAR):

QUIT (SALIR):

Cómo utilizar el indicador de potencia para las piruetas que hay en la sección Botones del juego si deseas más información.

Indica la velocidad que llevas.

Indica la posición en la que te encuentras.

Al acabar una prueba, aparecerán el tiempo final, las penalizaciones que has acumulado, y la posición en la que has quedado.

Durante una prueba, puedes pulsar el botón START para detener la acción y elegir entre las siguientes opciones del menú:

Cuando hayas acabado de modificar las opciones del menú, selecciona esta opción para reanudar la carrera que has interrumpido.

Selecciona la opción del menú del volumen del sonido y utiliza los botones de dirección **←/→** para ajustar el volumen de los sonidos de la carrera.

Selecciona la opción del menú del volumen de la música y utiliza los botones de dirección **←/→** para ajustar el volumen de la música de la carrera.

Aquí podrás activar y desactivar (ON/OFF) los atributos de la carrera.

Sirve para activar y desactivar (ON/OFF) el indicador de potencia, que se utiliza para aumentar el alcance de un salto o una pirueta

Activa y desactiva (ON/OFF) los nombres de las piruetas.

Activa y desactiva (ON/OFF) la pantalla de estadísticas del juego

Activa y desactiva (ON/OFF) el sonido de las piruetas.

Activa y desactiva (ON/OFF) la función de vibración del mando analógico (DUAL SHOCK).

Vuelve a iniciar una prueba en curso. Nota: no puedes reiniciar una prueba cuando estás en la modalidad de torneo.

Con esta opción podrás salir de una prueba en curso.

INSTALACIÓN DEL JUEGO

OBSTÁCULOS

Durante una prueba, te tropezarás con una variedad de obstáculos que pueden alterar tu tiempo final y tu capacidad de realizar piruetas. Por ejemplo, el polvo hará que vayas más despacio, el hielo eliminará tu habilidad para virar (girar), y cuidado con los árboles o te harán perder el equilibrio. Evita todos los obstáculos que puedas y acaba la carrera en el menor tiempo y con el mayor número de puntos posible.

PISTA: Si te das la vuelta al aterrizar, estarás esquiando en fakie y perderás velocidad. Pulsa el botón **R2** para volver a tu postura original.

DESCALIFICACIONES

El objetivo de este juego consiste en acabar la carrera en el menor tiempo posible con el máximo número de puntos. Si tu esquiador se da contra un obstáculo lo bastante fuerte, lo más probable es que quede descalificado. El tiempo que le cuesta al esquiador incorporarse y recuperar la compostura es muy valioso. Controla tu velocidad y tus movimientos para evitar que te descalifiquen. Recuerda que si intentas realizar una pirueta y no la acabas cuando estás en el aire, tu esquiador está destinado a sufrir una descalificación. ¿No querías realidad? Pues aquí la tienes. Y recuerda que realidad es sinónimo de diversión.

PELEA

Al igual que con las descalificaciones, las peleas pueden costarle a tu esquiador tiempo y ventaja en una carrera. Si peleas, tu velocidad se reducirá y perderás el equilibrio. Sin embargo, es importante que aprendas a utilizar la pelea en beneficio propio. Utiliza los controles de pelea, no sólo para defenderte, sino también para mejorar la posición de tu esquiador en una carrera derribando a otro esquiador. Será como apoyarte en tus competidores.

PORTILLOS

Los portillos se utilizan para mostrar el trazado de la pista en las pruebas BOARDER X y SLALOM. Si te saltas estos portillos durante la carrera, se te penalizará con un segundo por cada portillo que te saltes. Esta penalización se añadirá a tu tiempo final y alterará, con toda seguridad, tu posición final.

PUNTUACIÓN

PUNTUACIÓN SEGÚN LA POSICIÓN FINAL

Primero	500	Quinto	50
Segundo	300	Sexto	25
Tercero	200	Séptimo	10
Cuarto	100	Octavo	0

PUNTOS DE BONIFICACIÓN POR COMBINACIONES

Se le darán puntos de bonificación a tu esquiador seg'n la dificultad de la pirueta realizada.

Fácil (combinación de 2 botones)	250 puntos
Intermedia (combinación de 3 botones)	1.000 puntos
Difícil (combinación de 4 botones)	2.000 puntos
Extrema (combinación de 5 botones)	3.500 puntos

PUNTOS DE BONIFICACIÓN POR MANTENER PIRUETAS

La puntuación total por piruetas aumentará en función de la misma: cuanto más tiempo mejor. Consigue más puntos manteniendo grabs, realizando volteretas múltiples, y deslizándote por barandillas durante más tiempo.

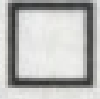
PISTA: Consigue puntos adicionales deslizándote por barandillas a mayor velocidad.

MANIOBRAS

Aprender a maniobrar con tu esquiador es un elemento decisivo para finalizar la carrera en la mejor posición. Inclinar es una maniobra que puede contribuir a que no pierdas tiempo ni puntos.

INCLINARSE

A veces te puede parecer una buena idea esquivar un obstáculo inclinándote hacia adelante. Evita esto, porque puedes darte de cabeza contra él. Tus posibilidades de permanecer sobre la tabla y evitar una descalificación aumentan considerablemente si te inclinas. Sin embargo, esta maniobra le permite a tu esquiador alejarse de los obstáculos que encuentra en su camino. Así que, lo dicho: entrenamiento y destreza, colega, entrenamiento y destreza.

PISTA: Utiliza los botones de dirección   junto con el botón  para lograr un giro/inclinación brusco.

COOL BOARDERS® 3 - FICHA TÉCNICA

989 Studios IDOL MINDS

Programadores

ARTISTAS

PRODUTOR

AYUDANTE DE PRODUCCIN

DIRECTOR DE DESARROLLO

PRESIDENTE

VICEPRESIDENTE DE MARKETING

DIRECTOR DE MARKETING DEPORTIVO

JEFE ASOCIADO DE PROYECTO

COORDINADOR DE MARKETING

DIRECTOR DE SERVICIOS CREATIVOS

SERVICIOS CREATIVOS

DIRECTOR DE RELACIONES PÚBLICAS Y PUBLICIDAD

RELACIONES PÚBLICAS Y PUBLICIDAD

PUBLICIDAD /MARCAS EN EL JUEGO

ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES

COORDINADOR DE PRODUCCIN DE VÍDEO

ARTISTAS DE PRODUCCIN DE VÍDEO

MÚSICA DE LA SECUENCIA INTRODUCTORIA

MÚSICA DEL JUEGO

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE CAPTACIN

DE MOVIMIENTOS

EDITORES DE CAPTACIN DE MOVIMIENTOS

DOCUMENTACIN Y PRESENTACIN

DIRECTOR DE GARANTÍA DE CALIDAD

DIRECTOR DE PRUEBAS

Mark Lyons, Jim Mooney, Phil Collins, y Michael Mayers
Scott Atkins, Kevin Weinstein, Mikola Trifunovic, Chris
Hassell, Eric Shafer, y Tim Lindsey

Ken George

Kolbe Lauchbaugh

Jonathan Beard

Kelly Flock

Jeffrey Fox

Craig D. Ostrander

Allan Frankel

Ed Loonam

Howard Liebeskind

Bill Langley, Vyn Arnold, y Dustin Duhne

Helene Sheeler

Kim Bardakian, Shon Damron, Marcelyn Ditter, Christy
Favrhaw, Marc Franklin, Robin Jeffers, Bob Johnson,
Kristina Kirk, Laura Naviaux, y Chris Sturr

J. Randy Gordon y Christa Wittenberg

David Greenspan, Mimi Nguyen, y Leslie Chen

Scott McMahon

Dominic Perricone y Jeff Vargas

Guttermouth, por gentileza de Nitro Records

Chuck Doud

Dwayne Mason

Chris Hassell, Brian Johnson, Jason Parks, y Travis Parks

David Lovalvo

Mark Pentek

Charles Flock

JEFE DE PRUEBAS DE CALIDAD
PRUEBAS DE CALIDAD

COORDINADOR TÉCNICO

JEFE DE ANALISTAS

AYUDANTE DEL JEFE DE ANALISTAS

ANALISTAS

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A

Asher Luisi

Cavan Bunting, Minoh Kim, Michelangelo Gallina, Marc
Frodsham, Chris Mitzlaff, Reynaldo Rosa, y Andre Hoth

Neil Musser

Chad Lowe

Mark Valledor y Joe Raposo

Ryan Joseph, David Kimber, Steve Dreio, Eric Molina, Ken
Chan, Raúl Orozco, Ben Briones, Andrew Byrne, Tobin
Russell, Chris Johnson, Ivan Kougaenko, David Meagher,
Heather Meigs, Lee Toland, y Ben Wisyanski

Derek Heidt; Burton Corporation - David Schriber, Vince
LaVecchia, Karen Yankowski; Kaz Hirai, Jack Tretton,

Frank O'Malley, Brian Dimick, Butch Freedhoff, Bob
Gayman, Brian Hale, Riley Russell, Kerry Hopkins,

Michelle Postrado, Jean Galli, Chris Clark, Ron Eagle,
Glenn Nash, Heidi Adams, Karen Busch, Rick Rossiter,

Becky Sanford, Tina Cruz, Estuko Kobota, Craig

Rechenmacher, Buzz Burrowes, Robert Baumsteiger,

Beeline, y Butler Shine & Stern

Butterfinger es una marca registrada de Nestle y se utiliza con su autorización.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

PRODUCTOR

PRODUCTOR ASOCIADO

JEFE DE PROYECTO

RELACIONES PÚBLICAS

EDITOR DEL MANUAL

APROBACIÓN DEL MANUAL

JEFE DE PRUEBAS INTERNAS

COORDINADOR DE PRUEBAS INTERNAS

JEFE DE PRUEBAS DE CALIDAD

PRUEBAS DE CALIDAD

Sean Kelly

Rik Skews

Kenny Mathers

Liz Ashford, Anne Carroll

Jim Sangster

Lee Travers, Stephen Griffiths

Steve Archer

Jim McCabe

Phil Green

Carl McKane, Dee Norfolk, John Cassidy, John Corcoran,
Paul Jones

Precauções

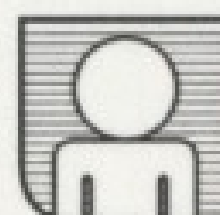
Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superfície. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superfície do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epiléticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epilético nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epilético ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

No fim do manual encontrará os números de telefone do Serviço de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos **POWERLINE**

Cool Borders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1998 Sony Computer Entertainment America Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Designed and developed by Idol Minds, LLC.



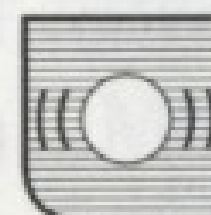
**1 or 2
Players**



**Memory Card
1-2 blocks**



**Analog Controller
Compatible**



**Vibration Function
Compatible**



PORTUGÊSE

INSTALAÇÃO

Instale a sua PlayStation® de acordo com as instruções do Manual de Instruções. Insira o disco COOL BOARDERS® 3 e feche a tampa do disco. Ligue a PlayStation no botão POWER. **Aconselhamos a que não insira ou retire periféricos ou Cartões de Memória após ter ligado o aparelho.**

NOTE: Algumas das imagens de ecrãs podem ter sido retiradas dos ecrãs antes destes terem sido concluídos, pelo que podem ser ligeiramente diferentes do que vai ver no jogo final.

CARTÃO DE MEMÓRIA/GRAVAR DADOS

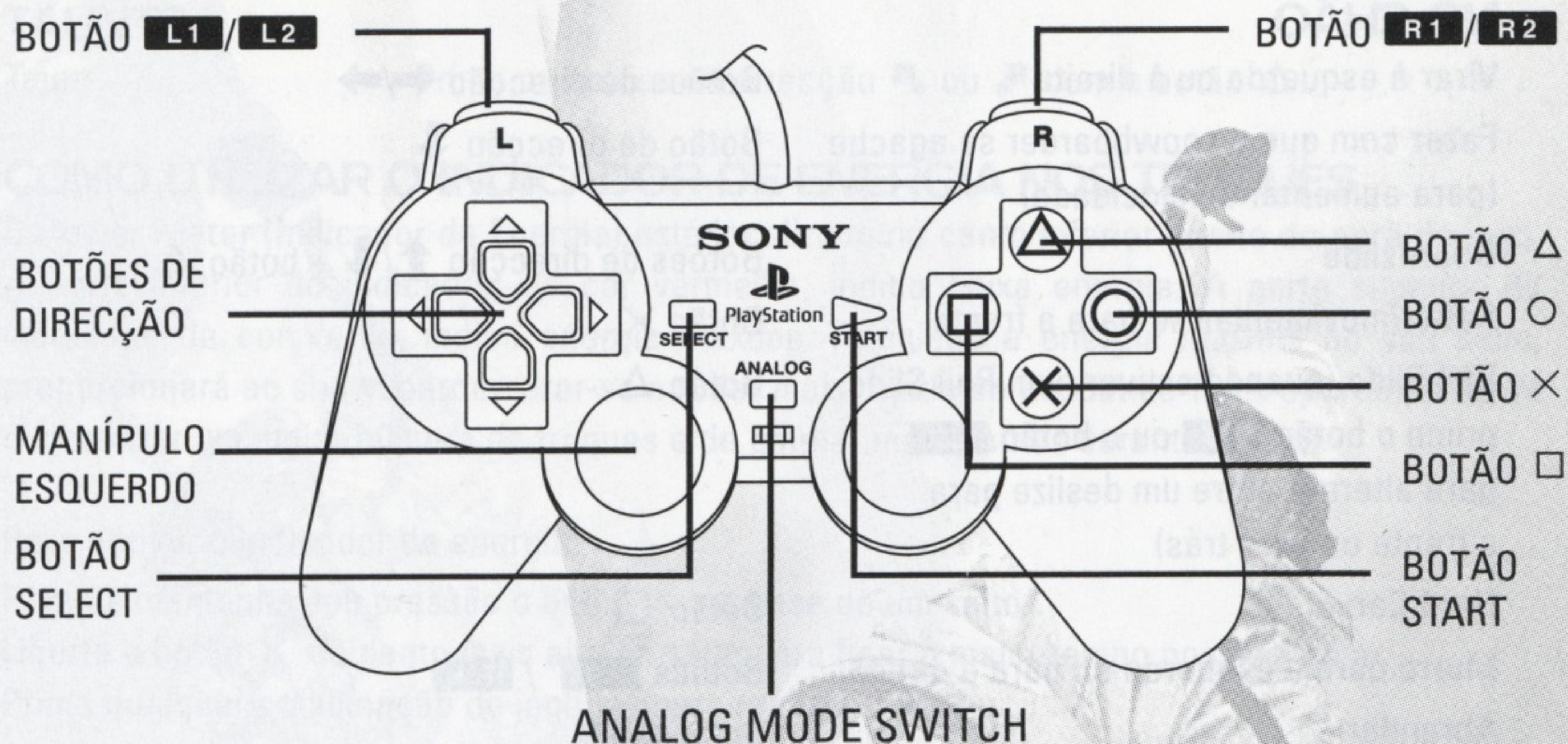
Se desejar gravar dados do jogo, necessitará de dois blocos livre no Cartão de Memória. Se não possuir um Cartão de Memória, irá perder todos os dados quando desligar a PlayStation®. Os Cartões de Memória são suportados na ranhura para Cartão de Memória 1.

PORTUGÊS
1-2 Players

Analogue Controller
Compatible

Version
1.0

COMANDOS DE JOGO



Se estiver a utilizar um Comando Analógico (DUAL SHOCK™) para jogar COOL BOARDERS® 3, pode utilizar o manípulo esquerdo em lugar dos botões de direcção. Assegure-se que o interruptor do modo analógico está ligado (o LED ficará aceso e vermelho). Pode ligar ou desligar a função de vibração do Comando Analógico (DUAL SHOCK) através do Menu OPTIONS (Opções) – veja mais adiante neste manual para mais informações.

NO CHÃO

Virar à esquerda ou à direita

Fazer com que o snowboarder se agache (para aumentar a velocidade)

Boardslide

Saltar/movimentar-se para a frente

Rail Slide (quando estiver num Rail Slide, prima o botão **R2** ou o botão **L2** para alternar entre um deslize para a frente ou para trás)

Hard Carve

Murro para a esquerda ou para a direita

Abrandar

Passar para/de fakie (o jogador salta com um pé, troca de pés no ar e aterra no outro pé)

NO AR

Ligeira rotação para a esquerda ou para a direita para ajustar a prancha para a aterragem

Ligeira rotação para a frente ou para trás para ajustar a prancha para a aterragem

Volta para a esquerda ou para a direita de 180°, 360°, etc.

NOTE: Veja mais adiante neste manual para obter informações sobre a escolha da prancha.

Botões de direcção **←/→**

Botão de direcção **↓**

Botões de direcção **↑/↓** + botão **△**

Botão **×**

Botão **△**

Botão **□**

Botões **L1** / **R1**

Botão **L2**

Botão **R2**

Botões de direcção **←/→**

Botões de direcção **↑/↓**

Botões **L2** / **R2**

TAUNTS

Taunt

Prima os botões de direcção ↶ ou ↷ com o botão △

COMO UTILIZAR O INDICADOR DE ENERGIA NOS TRUQUES

O Power Meter (Indicador de Energia) está localizado no canto inferior direito do ecrã de jogo. A parte inferior do indicador, de cor vermelha, indica baixa energia. A parte superior do indicador, de cor verde, indica energia máxima. Atingindo a energia máxima no seu salto, proporcionará ao snowboarder virar-se e rodar mais rapidamente, dando-lhe a oportunidade de concretizar um maior número de truques e de ganhar mais pontos durante o salto.

Para activar o indicador de energia:

Prima e mantenha sob pressão o botão X na base de um salto.

Liberte o botão X no ponto mais alto do salto para ficar o maior tempo possível no ar.

Prima qualquer combinação de jogadas para realizar truques.

INDICADOR DE ENERGIA NO MODO CALOIRO

O indicador de energia utilizado em 'Rookie mode' (Modo Caloiro) é especial no sentido que permanecerá no nível máximo de energia durante aproximadamente 3 segundos quando o botão X é mantido sob pressão. Em lugar de iniciar o indicador de energia na base do salto, prepare-se para o salto antes de tempo mantendo sob pressão o botão X antes de chegar a um salto. Assim poderá concentrar-se no salto e nos truques que pensa fazer sem ter que se preocupar em sintonizar o seu salto com o indicador de energia.

GRABS

Stiffy

Melancholy

Japan Air

Tailgrab

Method

Indy

Sad Air

Stale Fish

Shifty Frontal

Shifty Para Trás

Noseslide - Aterre a prancha num deslize para trás

Noseslide - Aterre a prancha num deslize para a frente

FLIPS

Flip frontal

Flip para trás

Misty

Rodeo

Botão ↑ + X

Botão ↗ + X

Botão ↖ + X

Botão ↓ + X

Botão ↘ + X

Botão ↙ + X

Botão → + X

Botão ← + X

Botão → + △

Botão ← + △

Botão ↓ + △

Botão ↑ + △

Botão ↑ + ○

Botão ↓ + ○

Botão ← + ○

Botão → + ○

INSTALAR O JOGO

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

A partir do Main Menu, utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar uma opção de menu e os botões de direcção **←/→** para circular pelas opções disponíveis. Prima o botão **×** para avançar para o menu seguinte e o botão **△** para regressar a um menu anterior.

ONE PLAYER (Um Jogador)

Um modo de um jogador utilizado para competir contra snowboarders controlados por computador. Os eventos de ONE PLAYER incluem SINGLE EVENT (Evento Único), PRACTICE (Treino) e TOURNAMENT (Torneio).

SPLIT SCREEN (Ecrã Dividido)

Um modo de dois jogadores disponível na competição SINGLE EVENT. Quando o jogo se inicia, Player One (Jogador Um) é visto a competir na parte superior do ecrã e Player Two (Jogador Dois) é visto a competir na parte inferior do ecrã.

NOTE: SPLIT SCREEN apenas pode ser utilizado nos eventos DOWN HILL, BOARDER e SLALOM.

SINGLE EVENT (Evento Único)

Um SINGLE EVENT é uma competição que envolve apenas um evento. Utilize este formato para revelar pranchas e snowboarders adicionais, terminando corridas e batendo novos recordes apenas no nível PRO. Divirta-se a configurar os eventos com os seus amigos e veja quem pode realizar os truques mais fantásticos nos eventos BIG AIR e HALF PIPE.

COMANDOS DE JOGO

PLAYER LEVEL (Nível do Jogador)

Estão disponíveis três diferentes níveis do jogador. Para se preparar para o desafio de competir no nível PRO (Profissional), primeiro aperfeiçoe-se nos níveis ROOKIE (Caloiro) e VETERAN (Veterano). Cada nível tem a sua quota-parte de dificuldade e emoção. Como é óbvio, os níveis mais altos possuem competições mais agressivas e competitivas.

- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para seleccionar o nível do jogador apropriado às suas capacidades no momento, depois prima o botão **×**. Fazendo esta selecção chamará o menu CHOOSE MOUNTAIN (Escolher Montanha).

CHOOSE MOUNTAIN (Escolher Montanha)

Selecione uma montanha para o seu evento a partir das escolhas de POWDER HILL, DEVIL'S BUTT ou MT. KOJI. Para colocar as restantes montanhas em competição, deve primeiro ganhar num TOURNAMENT (Torneio).

- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para seleccionar uma montanha, depois prima o botão **×** para confirmar a sua selecção. Fazendo esta selecção chamará o menu CHOOSE EVENT (Escolher Evento).

CHOOSE EVENT (Escolher Evento)

Faça a selecção a partir de seis tipos de eventos. Cada evento tem a sua quota-parte de desafios e proporcionará uma variedade de emoções.

DOWN HILL (Monte Abaixo)

O objectivo do evento DOWN HILL é posicionar-se em primeiro e também tentar obter o maior número de pontos possível. Down Hill é uma corrida em que a velocidade e agilidade são essenciais.

BOARDER X (Snowboarder X)

O objectivo do evento BOARDER X é terminar a corrida com o melhor tempo. BOARDER X é uma corrida intensa que exige maneabilidade. Falhar marcas resultará numa penalização de um segundo para cada marca falhada. O tempo de penalização é adicionado ao seu tempo final e pode provocar a descida do primeiro lugar numa corrida renhida.

DICA: Não tenha medo de ganhar vantagem neste jogo mandando uns murros. Fique à frente da corrida fazendo com que o seu adversário caia de cara na neve.

SLALOM

Um evento Slalom é uma corrida de 2 pessoas. Tal como em BOARDER X, o objectivo é terminar com o melhor tempo. Falhar marcas resultará numa penalização de um segundo para cada marca falhada. O tempo de penalização é adicionado ao seu tempo final.

HALF PIPE

Um evento Half Pipe tem lugar numa estrutura de neve construída para a prática do snowboard em 'freestyle'. Possui paredes de transição radial utilizadas pelos concorrentes para se elevarem no ar e realizarem truques, fazendo snowboard para trás e para a frente de uma parede para a outra, enquanto descem no percurso. Este evento é ganho pela acumulação de pontos baseados em truques alucinantes e na elevação no ar. Tem três hipóteses para o fazer. Possui um tempo predefinido para completar a prova, por isso tenha cuidado para não esgotar o seu tempo. Se se esgotar o seu tempo, os pontos serão deduzidos. A sua pontuação final será o total de pontos baseados nas suas duas melhores tentativas.

BIG AIR (Elevação)

BIG AIR é uma corrida onde pode fazer combinações e libertar-se com grandes saltos. Tal como em HALF PIPE, os pontos são ganhos pela realização de truques. Possui um tempo predefinido para completar a prova. Se se esgotar o seu tempo, os pontos serão deduzidos. A sua pontuação final será o total de pontos baseados nas suas duas melhores tentativas.

SLOPE STYLE (Declive)

Sendo o único concorrente da prova, tem a montanha só para si. Aprecie este faça-tudo e concretize truques sobre bancos de jardim e autocarros, utilize saltos de carros e 'rail slides'. Slope Style foi feito para que se divirta e é ganho pela obtenção do maior número de pontos pelos truques. Possui um tempo predefinido para completar a prova. Se se esgotar o seu tempo, os pontos serão deduzidos da sua pontuação.

CHOOSE RIDER (Escolher Snowboarder)

13 snowboarders estão disponíveis para selecção no início da competição. Quando ganhar uma Single Race no nível do jogador Pro, obterá snowboarders adicionais para esmagar a prova.

- Utilize os botões de direcção ↑/↓ para visualizar a lista completade snowboarders.
- Coloque o cursor junto de um snowboarder e prima o botão X para fazer uma selecção.

CHOOSE BOARD (Escolher Prancha)

Inicialmente, pode escolher entre 11 pranchas. Após ganhar uma Single Race no nível do jogador Pro, surgirão pranchas adicionais. A selecção de pranchas é a chave do seu sucesso em prova. Cada corrida possui desafios que se tornam mais fáceis de suplantar pelas seguintes características de uma prancha.

MAX SPEED (Velocidade Máxima) - a velocidade é imperativa em corridas.

EDGE (Eficácia) - determina a capacidade da prancha em 'carve' (virar).

AGILITY (Agilidade) - permite-lhe realizar truques no chão com facilidade.

- Utilize os botões de direcção ←/→ para seleccionar um tipo de prancha apropriado para a corrida. As pranchas de 'freeride' são boas em quase todos os níveis, equilibrando todas as três características. As pranchas alpinas são utilizadas sobretudo para as provas de velocidade. São rijas e têm uma maior eficácia em 'carve'. As pranchas de 'freestyle' são as que têm maior agilidade e são melhores em eventos onde o que conta são os desempenhos em salto e os truques.

- Utilize os botões de direcção ↑/↓ para visualizar a lista completa de tipos de pranchas.
- Prima e mantenha sob pressão o botão ○ para visualizar as características de cada prancha.
- Prima o botão × para fazer a selecção da prancha.

BOARD STANCE (Posição na Prancha)

Existem duas maneiras de se posicionar na prancha. Se vai fazer snowboard com o pé esquerdo para a frente, estará a fazê-lo no que se chama a posição normal. Se fizer snowboard com o pé direito para a frente, estará a fazê-lo no que se chama a posição 'goofy'. Não existem vantagens em escolher uma posição em particular.

PRACTICE (Praticar)

PRACTICE é utilizado para aumentar as suas capacidades e prepará-lo para a competição em Single Race ou TOURNAMENT. É um bom sítio para aprender e para ficar com uma noção mais nítida das características de cada montanha e do grau de dificuldade das suas pistas. Pense no estilo de prancha que melhor executará cada tipo de competição. Consulte 'Single Event' para obter mais informações sobre o modo de configuração de PRACTICE. As melhores pontuações não podem ser gravadas nos eventos PRACTICE.

TOURNAMENT (Torneio)

Um TOURNAMENT permite-lhe jogar numa competição de seis eventos. Dará início a TOURNAMENT em Powder Hill. Após ter competido em cada evento com os melhores resultados finais, terá acesso à montanha seguinte.

DICA: O seu primeiro evento Tournament será sempre um BOARDER X. Escolha uma prancha que melhor desempenhe esta pista.

NEW TOURNAMENT (Novo Torneio)

Aqui está o que sempre esperou. A sua hipótese de utilizar os conhecimento e as lições que aprendeu em PRACTICE e SINGLE EVENT.

- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar NEW TOURNAMENT e prima o botão **×**.
- Para digitar um nome em TOURNAMENT, utilize os botões de direcção **↑/↓** para seleccionar uma letra e os botões de direcção **←/→** para inserir espaços.
- Prima o botão **×** para continuar a configuração de TOURNAMENT.

MEMORY CARD (Cartão de Memória)

As melhores pontuações são carregadas automaticamente se o seu Cartão de Memória estiver inserido e se tiver lá gravado anteriormente essas pontuações.

- Gravar um TOURNAMENT:
- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para visualizar os resultados do último evento.
- Prima o botão **×** para visualizar TOURNAMENT STANDINGS (Posições no Torneio) e prima os botões de direcção **↑/↓** para visualizar toda a lista de posições.
- Prima o botão **×** para sair do ecrã.
- A partir do ecrã SAVE TOURNAMENT (Gravar Torneio), utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar YES (Sim) e prima o botão **×** para gravar o TOURNAMENT.
- Finalmente, realce um bloco do Cartão de Memória e prima o botão **×**.
- Após ter gravado o ficheiro, prima o botão **×** mais uma vez para continuar.

Para gravar por cima de um ficheiro já existente:

- Seleccionar um ficheiro existente para gravar por cima e prima o botão **×** para gravar o ficheiro.
- Ser-lhe-à perguntado se deseja gravar por cima do ficheiro. Utilize os botões de direcção para realçar YES e prima o botão **×**.
- Após ter gravado o novo ficheiro, prima o botão **×** mais uma vez para continuar.

NOTA: Não insira ou remova Cartões de Memória após ter ligado a sua PlayStation®. Certifique-se que o seu Cartão de Memória está inserido na ranhura para Cartão de Memória 1. Necessitará de dois blocos livres do Cartão de Memória para gravar todos os dados de COOL BOARDS® 3.

ATENÇÃO: Se o último ficheiro gravado for um ficheiro de pontuações, e como o utilitário do Cartão de Memória está predefinido para o último ficheiro gravado, certifique-se que não escreve por cima do seu ficheiro de pontuações com uma gravação TOURNAMENT.

LOAD TOURNAMENT (Carregar Torneio)

Recomece um TOURNAMENT na corrida programada para ser a seguir. Para utilizar a opção LOAD TOURNAMENT, deverá já ter iniciado um TOURNAMENT e gravado os resultados da Época num Cartão de Memória. Para carregar um TOURNAMENT:

- Certifique-se que o Cartão de Memória está na ranhura para Cartão de Memória 1.
- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar LOAD TOURNAMENT e prima o botão **×**.
- Seleccione o ficheiro TOURNAMENT e prima o botão **×**.
- Após ter carregado o ficheiro, prima o botão **×** para continuar.
- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para visualizar TOURNAMENT STANDINGS.
- Prima o botão **×** para continuar e configurar o evento seguinte.

CONTINUE TOURNAMENT (Continuar Torneio)

Após ter gravado uma prova TOURNAMENT, ser-lhe-à perguntado se deseja continuar o TOURNAMENT.

- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar YES e prima o botão **×** para continuar o TOURNAMENT e configure o evento seguinte.

OPTIONS (Opções)

Personalize os seus atributos de jogo configurando as seguintes opções. *Note:* Apenas o Comando 1 se encontra activo nos menus OPTIONS.

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 (Comando 1/Comando 2)

Pode escolher entre duas configurações de Comandos predefinidas. O Comando 1 deve digitar esta opção primeiro para permitir ao jogador 2 alterar a sua configuração. Para configurar o seu Comando:

- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar CONFIG (Configurar).
- Utilize os botões de direcção **←/→** para seleccionar uma configuração de Comando e prima o botão **×** para confirmar a sua escolha.

VIBRATION (Vibração)

Se estiver a utilizar um Comando Analógico (DUAL SHOCK), pode ligar ou desligar a função de vibração:

- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para realçar VIBRATION e prima o botão **×**.
- Utilize os botões de direcção **↑/↓** para seleccionar ENABLE (Activar) ou DISABLE (Descativar), depois prima o botão **×** de novo.

FIGHTING ON/OFF (Ligar/Desligar Luta)

Coloque FIGHTING (Luta) em OFF (Desligar) para eliminar as lutas entre os concorrentes durante a prova.

- Prima o botão **×** para alternar entre ON/OFF (Ligar/Desligar).

SAVE OPTIONS (Opções de Gravação)

Para gravar quaisquer alterações que tenha feito às suas opções:

- Seleccione SAVE OPTIONS e prima o botão X.
- Utilize os botões de direcção ↑/↓ para realçar YES e prima o botão X para gravar as suas opções de jogo.

AUDIO (Áudio)

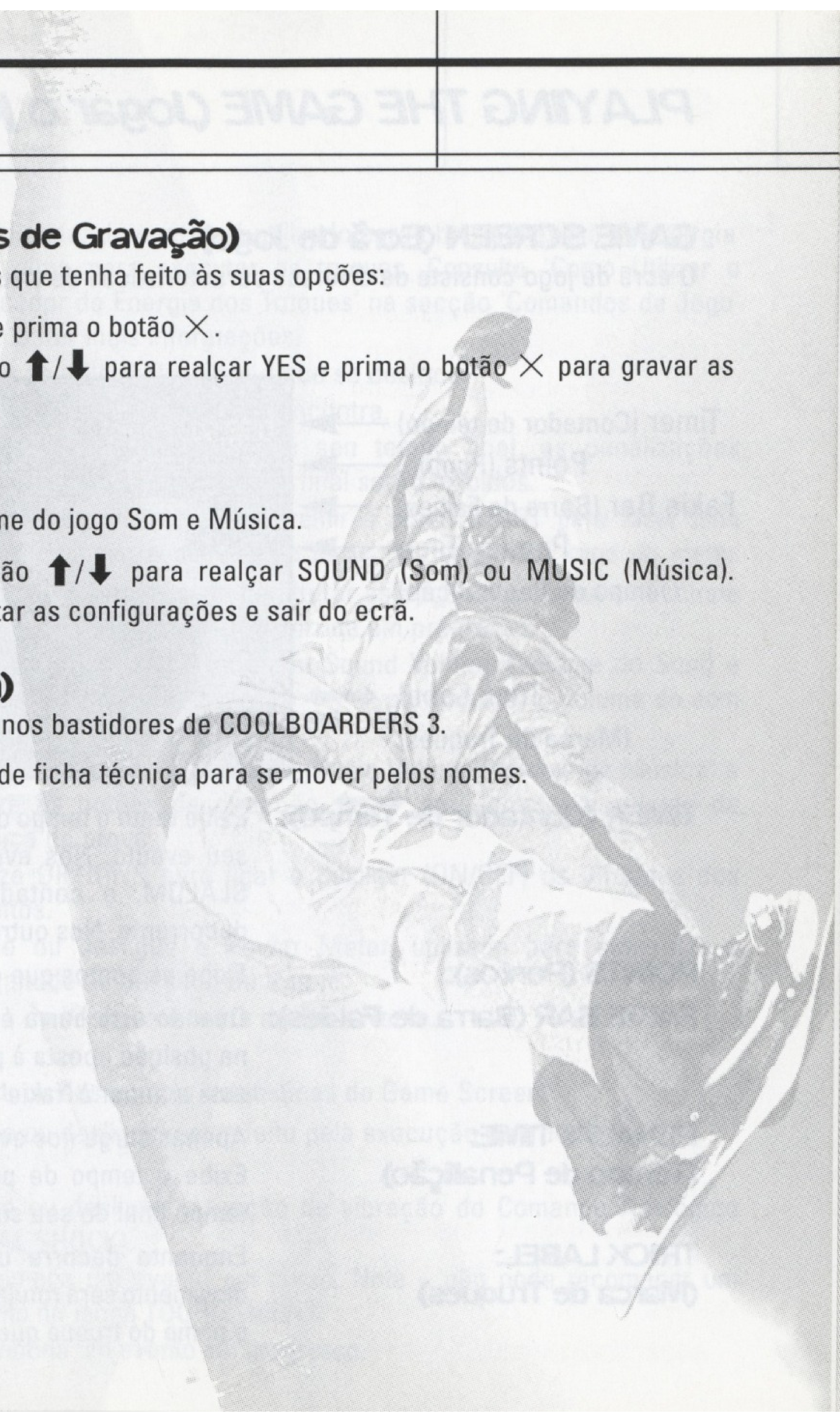
Utilize AUDIO para alterar o volume do jogo Som e Música.

- Utilize os botões de direcção ↑/↓ para realçar SOUND (Som) ou MUSIC (Música).
- Prima o botão X para registar as configurações e sair do ecrã.

CREDITS (Ficha Técnica)

Visualizar os nomes das pessoas nos bastidores de COOLBOARDERS 3.

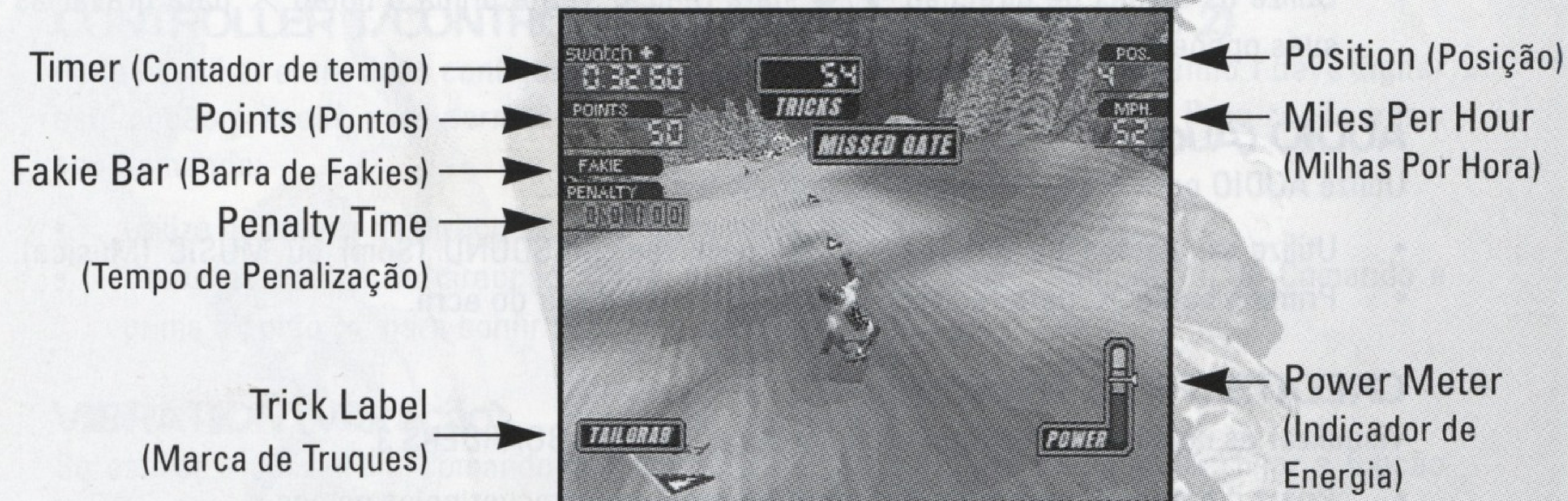
- Prima o botão X nos ecrãs de ficha técnica para se mover pelos nomes.



PLAYING THE GAME (Jogar o jogo)

GAME SCREEN (Ecrã de Jogo)

O ecrã de jogo consiste de diversas características de visualização.



TIMER (Contador de Tempo):

Exibe tanto o tempo decorrente como o tempo restante no seu evento. Nos eventos DOWN HILL, BOARDER X ou SLALOM, o contador de tempo irá exibir o tempo decorrente. Nos outros, exibirá o tempo restante.

POINTS (Pontos):

Exibe os pontos que obteve com os truques.

FAKIE BAR (Barra de Fakies):

Quando esta barra é exibida, está a levar a sua prancha na posição oposta à posição original. Por outras palavras, está a andar à 'fakie'.

PENALTY TIME:

(Tempo de Penalização)

Apenas surge nos eventos BOARDER X e SLALOM.

Exibe o tempo de penalização que será adicionado ao tempo final do seu snowboarder.

TRICK LABEL:

(Marca de Truques)

Enquanto decorre uma combinação de truques, cada movimento será rotulado no ecrã. Quando o truque terminar, o nome do truque que acabou de executar será exibido.

POWER METER:
(Indicador de Energia)

O indicador de energia é utilizado para obter o máximo de energia nos altos para executar os truques. Consulte 'Como Utilizar o Indicador de Energia nos Truques' na secção 'Comandos de Jogo' para obter mais informações.

MPH:

Exibe as Milhas Por Hora a que se desloca.

POSITION (Posição):

Exibe a posição em que se encontra.

EVENT STATS:

(Estatísticas de Jogo)

No fim de cada evento, o seu tempo final, as penalizações acumuladas e a sua posição final serão exibidos.

PAUSE MENU:

(Menu de Pausa)

Durante um evento, pode premir o botão START para fazer uma pausa na cção e escolher a partir dos seguintes itens do menu:

RESUME (Retomar):

Quando tiver terminado de alterar as opções do menu, seleccione esta opção para retomar a corrida em progresso.

SOUND (Som):

Seleccione a opção do menu Sound Volume (Volume do Som) e utilize os botões de direcção **←/→** para ajustar o volume de som da prova.

MUSIC (Música):

Seleccione a opção do menu Music Volume (Volume da Música) e utilize os botões de direcção **←/→** para ajustar o volume da música da prova.

OPTIONS (Opções):

Utilize OPTIONS para ligar e desligar (ON/OFF) os atributos dos eventos.

POWER (Energia):

Ligue ou desligue o Power Meter, utilizado para aumentar a magnitude de um salto ou truque.

TRICK NAMES:

(Nomes dos Truques)

Ligue ou desligue a barra de Trick Name.

STATS (Estatísticas):

Ligue ou desligue as estatísticas do Game Screen.

TRICK SOUND:

(Som dos Truques)

Ligue ou desligue o som feito pela execução de truques.

VIBRATION:

(Vibração)

Ligue ou desligue a função de vibração do Comando Analógico (DUAL SHOCK).

RESTART:

(Recomeçar)

Recomeça um evento em curso. Nota – não pode recomeçar um evento no modo TOURNAMENT.

QUIT (Abandonar):

Abandona um evento em progresso.

INSTALAR O JOGO

OBSTÁCULOS

Durante a prova de um evento, irá encontrar uma variedade de obstáculos que podem alterar o seu tempo final e a capacidade de executar truques. Por exemplo, o pó irá obrigá-lo a abrandar a marcha, deslocar-se sobre gelo irá eliminar a sua capacidade de 'carve' (virar), ou ir contra árvores irá retirar-lhe o equilíbrio. Evite ao máximo os obstáculos e termine a prova com o tempo mais rápido e o maior número de pontos possível.

DICA: Se se virar numa aterragem estará a fazer um 'fakie' e irá perder velocidade. Prima o botão **R2** para voltar à sua posição original.

WIPE OUT (Aniquilação)

O objectivo deste jogo é terminar a corrida no menor tempo possível com o máximo de pontos. Se o seu snowboarder atingir um obstáculo suficientemente rijo, será por certo um 'wipe out'. O tempo que o seu snowboarder leva para se levantar e se colocar em posição é valioso. Controle a velocidade e os movimentos de modo a evitar um 'wipe out'. Lembre-se que se tentar um truque e não o completar enquanto estiver no ar, o seu snowboarder está destinado a um 'wipe out' bastante feio.

LUTAR

Tal como o 'wipe out', 'Fighting' (luta) pode custar ao seu snowboarder tempo e posição numa prova. Lutar abrandá-o e retira-lhe o equilíbrio. No entanto, é importante que aprenda a tirar proveito da luta. Utilize os comandos de luta não só para defender o seu jogador mas também para melhorar a posição do seu jogador numa prova com um KO certo noutro jogador.

MARCAS

Os 'Gates' (marcas) são utilizados para mostrar o percurso da corrida durante os eventos BOARDER X e SLALOM. Se falhar estas marcas durante a corrida, sofrerá uma penalização de um segundo para cada marca falhada. Esta penalização será adicionada ao seu tempo final e pode certamente alterar a sua posição final.

PONTUAÇÕES

PONTOS BASEADOS NA CHEGADA À META

First (Primeiro)	500	Fifth (Quinto)	50
Second (Segundo)	300	Sixth (Sexto)	25
Third (Terceiro)	200	Seventh (Sétimo)	10
Fourth (Quarto)	100	Eighth (Oitavo)	0

COMBINAÇÃO DE PONTOS DE BONIFICAÇÃO

Os Bonus (Pontos de Bonificação) serão atribuídos ao jogador com base na dificuldade do truque realizado.

Fácil (combinação de 2 botões)	250 points
Médio (combinação de 3 botões)	1000 points
Difícil (combinação de 4 botões)	2000 points
Radical (combinação de 5 botões)	3500 points

PONTOS DE BONIFICAÇÃO POR MANUTENÇÃO DO TRUQUE

Os totais dos truques aumentarão à medida que for mantendo o truque. Ganhe mais pontos mantendo os grabs, fazendo flips múltiplos e fazendo 'rails' durante mais tempo.

DICA: Ganhe pontos extra por fazer 'rail slides' a uma velocidade mais elevada.

MANO BRAR

Aprender a manobrar o seu jogador é o elemento chave para terminar a prova na posição cimeira. A inclinação é uma manobra que o pode ajudar a não perder tempo nem pontos.

INCLINAÇÃO

Evite bater de cabeça num obstáculo inclinando-se para o evitar. As suas hipóteses de ficar em cima da prancha e de evitar um 'wipe out' são bastante aumentadas com a inclinação. A inclinação permite ao seu snowboarder desviar-se de obstáculos que estejam no seu caminho.

DICA: Utilize os botões de direcção ←/→ + botão ☐ para criar uma 'hard turn'/inclinação.

COOL BOARDERS® 3 - FICHA TÉCNICA

989 Studios **MENTES DEIFICADAS**

Programadores

DEPT. ARTÍSTICO

PRODUTOR

PRODUTOR ASSISTENTE

DIRECTOR DE DESENVOLVIMENTO

PRESIDENTE

VICE PRESIDENTE DE MARKETING

DIRECTOR DE MARKETING DESPORTIVO

DIRECTOR ASSOCIADO DE PRODUÇÃO

COORDENADOR DE MARKETING

DIRECTOR DOS SERVIÇOS CRIATIVOS

SERVIÇOS CRIATIVOS

DIRECTOR DE RP E PROMOÇÕES

RP E PROMOÇÕES

PROMOÇÕES/MARCAS NO JOGO

DEPT. LEGAL E FINANCEIRO

COORDENADOR DA PRODUÇÃO VÍDEO

DPT. ARTÍSTICO DA PRODUÇÃO VÍDEO

MÚSICA DO FILME DE INTRODUÇÃO

MÚSICA NO JOGO

GERENTE, DEPARTAMENTO DE FILMES

MONTAGEM DE FILMES

DOCUMENTAÇÃO E LAYOUT

GERENTE DE QA

GERENTE DE TESTES

TESTADOR-CHEFE

Mark Lyons, Jim Mooney, Phil Collins e Michael Mayers

Scott Atkins, Kevin Weinstein, Mikola Trifunovic, Chris Hassell, Eric Shafer e Tim Lindsey

Ken George

Kolbe Lauchbaugh

Jonathan Beard

Kelly Flock

Jeffrey Fox

Craig D. Ostrander

Allan Frankel

Ed Loonam

Howard Liebeskind

Bill Langley, Vyn Arnold e Dustin Duhne

Helene Sheeler

Kim Bardakian, Shon Damron, Marcelyn Ditter,

Christy Favrhaw, Marc Franklin, Robin Jeffers, Bob

Johnson, Kristina Kirk, Laura Naviaux e Chris Sturr

J. Randy Gordon e Christa Wittenberg

David Greenspan, Mimi Nguyen e Leslie Chen

Scott McMahon

Dominic Perricone e Jeff Vargas

Guttermouth, cortesia da Nitro Records

Chuck Doud

Dwayne Mason

Chris Hassell, Brian Johnson, Jason Parks e

Travis Parks

David Lovalvo

Mark Pentek

Charles Flock

Asher Luisi

TESTADORES

COORDENADOR TÉCNICO

ANALISTA-CHEFE

ANALISTAS-CHEFE ASSISTENTES

ANALISTAS

Cavan Bunting, Minoh Kim, Michelangelo Gallina, Marc Frodsham, Chris Mitzlaff, Reynaldo Rosa e Andre Hoth
Neil Musser

Chad Lowe

Mark Valledor e Joe Raposo

Ryan Joseph, David Kimber, Steve Dreo, Eric Molina, Ken Chan, Raul Orozco, Ben Briones, Andrew Byrne, Tobin Russell, Chris Johnson, Ivan Kougaenko, David Meagher, Heather Meigs, Lee Toland e Ben Wisyanski

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Derek Heidt; Burton Corporation - David Schriber, Vince LaVecchia, Karen Yankowski; Kaz Hirai, Jack Tretton, Frank O'Malley, Brian Dimick, Butch Freedhoff, Bob Gayman, Brian Hale, Riley Russell, Kerry Hopkins, Michelle Postrado, Jean Galli, Chris Clark, Ron Eagle, Glenn Nash, Heidi Adams, Karen Busch, Rick Rossiter, Becky Sanford, Tina Cruz, Estuko Kobota, Craig Rechenmacher, Buzz Burrowes, Robert Baumsteiger, Beeline e Butler Shine & Stern

Butterfinger é uma marca registada da Nestlé e é utilizada com a sua autorização.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

PRODUTOR

PRODUTOR ASSOCIADO

GERENTE DE PRODUTO

RELAÇÕES PÚBLICAS

EDIÇÃO DO MANUAL

APROVAÇÃO DOS MANUAIS

CHEFE DE TESTES INTERNOS

COORDENADOR DE TESTES INTERNOS

TESTADOR-CHEFE

TESTADORES

Sean Kelly

Rik Skews

Kenny Mathers

Liz Ashford, Anne Carroll

Jim Sangster

Lee Travers, Stephen Griffiths

Steve Archer

Jim McCabe

Phil Green

Carl McKane, Dee Norfolk, John Cassidy, John Corcoran, Paul Jones

Προφυλάξεις

Ο δίσκος αυτός περιέχει λογισμικό για τη συσκευή οικιακού βιντεοπαιχνιδιού **PlayStation®**. Μη χρησιμοποιείτε ποτέ τον δίσκο αυτό σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα, καθώς μπορεί να προκληθεί βλάβη. Ο δίσκος αυτός είναι σύμφωνος με τις προδιαγραφές **PlayStation®** μόνο για την Ευρωπαϊκή αγορά. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκδόσεις του **PlayStation®** με ξένες προδιαγραφές. Διαβάστε με προσοχή το Εγχειρίδιο Οδηγιών **PlayStation®** για να είστε βέβαιοι ότι κάνετε σωστή χρήση του. Όταν εισάγετε τον δίσκο αυτό στο **PlayStation®**, τοποθετήστε τον πάντοτε με την ετικέτα προς τα πάνω. Όταν κρατάτε τον δίσκο, μην αγγίζετε την επιφάνειά του. Πιάστε τον από την άκρη. Διατηρήστε τον δίσκο καθαρό και χωρίς γδαρσίματα. Αν η επιφάνειά του λερωθεί, σκουπίστε την απαλά με ένα μαλακό πανί. Μην αφήνετε τον δίσκο κοντά σε εστίες θερμότητας ή εκτεθειμένο στον ήλιο ή σε υπερβολικά υγρά μέρη. Ποτέ μην επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε ραγισμένο ή παραμορφωμένο δίσκο ή δίσκο που επιδιορθώθηκε με κολλητικές ουσίες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία της συσκευής.

Προειδοποιήσεις για την υγεία σας

Για τη δική σας υγεία, θα πρέπει να ξεκουράζεστε για 15 λεπτά περίπου μετά από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε το παιχνίδι όταν είστε κουρασμένοι ή σας λείπει ύπνος. Πάντοτε παίζετε σε καλά φωτισμένο δωμάτιο και μένετε όσο το δυνατόν μακρύτερα από την οθόνη της τηλεόρασης. Μερικοί άνθρωποι παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις όταν βλέπουν φώτα ή σχέδια να αναβοσβήνουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Στα πρόσωπα αυτά μπορεί να εμφανίζονται κρίσεις όταν παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ακόμη και σε παίκτες που δεν εμφανίστηκε ποτέ κρίση, μπορεί εντούτοις να παρουσιαστεί μία επιληπτική κατάσταση η οποία δεν εντοπίζεται. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας πριν παίξετε βιντεοπαιχνίδια αν αντιμετωπίζετε κάποια επιληπτική κατάσταση ή αμέσως αν εμφανιστεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω συμπτώματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ζαλάδα, αλλοιωμένη όραση, συσπάσεις μυών, άλλες ακούσιες κινήσεις, απώλεια συνείδησης του περιβάλλοντος, διανοητική σύγχυση ή/και σπασμοί.

Δείτε το οπισθόφυλλο αυτού του εγχειριδίου για τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών και τα Τηλέφωνα Τεχνικής Υποστήριξης Παιχνιδιών.

Cool Borders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1998 Sony Computer Entertainment America Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Designed and developed by Idol Minds, LLC.



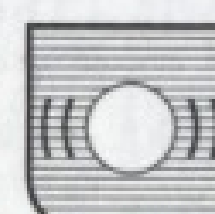
**1 or 2
Players**



**Memory Card
1-2 blocks**



**Analog Controller
Compatible**



**Vibration Function
Compatible**



ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

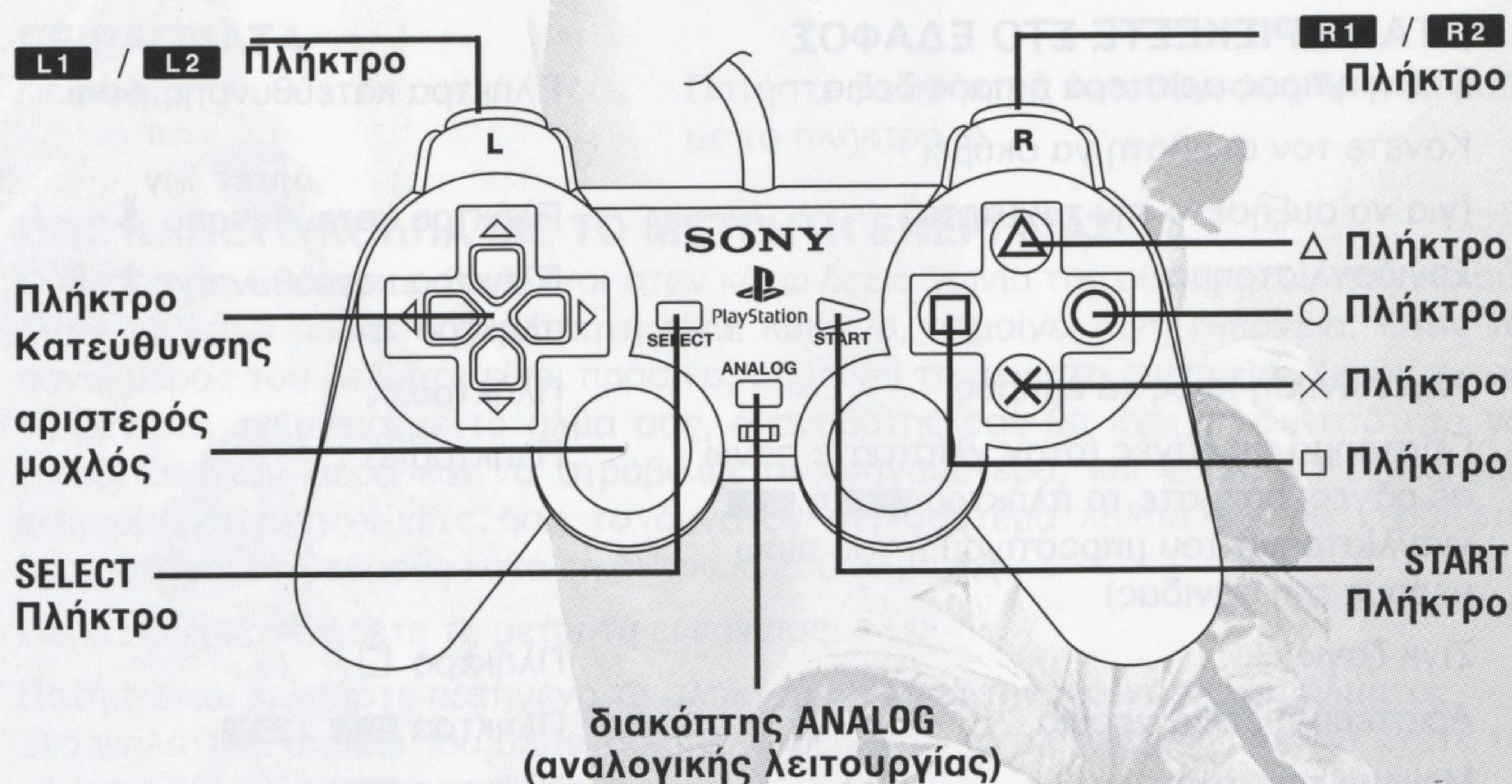
Ρυθμίστε το PlayStation® σύμφωνα με τις Οδηγίες Χρήσης της Κονσόλας. Τοποθετήστε το δίσκο του COOL BOARDERS® 3 και κλείστε το κάλυμμα του δίσκου. Γυρίστε το πλήκτρο Τροφοδοσίας (POWER) του PlayStation® στη θέση ON. **Σας συμβουλεύουμε να μην εισάγετε ή αφαιρείτε περιφερειακά ή Κάρτες Μνήμης, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία.**

ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ: Ορισμένα από τα στιγμιότυπα προέρχονται από οθόνες του παιχνιδιού προτού ολοκληρωθεί, οι οποίες ίσως είναι λίγο διαφορετικές από αυτές της τελικής έκδοσης του παιχνιδιού.

ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ/ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Αν θέλετε να αποθηκεύετε δεδομένα από το παιχνίδι, θα χρειαστείτε δύο ελεύθερες θέσεις στην Κάρτα Μνήμης. Αν δεν έχετε Κάρτα Μνήμης, όλα τα δεδομένα του παιχνιδιού θα χαθούν μόλις θέσετε το PlayStation® εκτός λειτουργίας. Οι Κάρτες Μνήμης υποστηρίζονται μόνο από την είσοδο Κάρτας Μνήμης 1.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΙΔΙΟΥ



Αν χρησιμοποιείτε Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK™) για να παίζετε το COOL BOARDS® 3, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τον αριστερό μοχλό στη θέση των πλήκτρων κατεύθυνσης. Βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης της αναλογικής θέσης λειτουργίας είναι αναμμένος (η ενδεικτική λυχνία LED θα είναι Κόκκινη). Μπορείτε να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε τη λειτουργία δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUAL SHOCK) μέσα από το Μενού OPTIONS (Επιλογές) – για περισσότερες λεπτομέρειες, δείτε παρακάτω στις οδηγίες χρήσης.

ΟΤΑΝ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

Στροφή προς αριστερά ή προς δεξιά

Κάνετε τον αναβάτη να σκύβει

(για να αυξήσετε την ταχύτητα)

Σανιδογλίστρημα

Άλμα/κίνηση προς τα εμπρός

Γλίστρημα σε ράγες (όταν γλιστράτε πάνω σε ράγες, πατήστε το πλήκτρο **R2** ή **L2** για γλίστρημα του μπροστινού ή του πίσω μέρους της σανίδας)

Ζιγκ-ζαγκ

Αριστερή ή δεξιά γροθιά

Μείωση ταχύτητας

Αλλαγή σε/από ανάποδη στάση

ΟΤΑΝ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Ελαφριά περιστροφή προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά, για να ρυθμίσετε τη σανίδα για προσγείωση

Ελαφριά περιστροφή προς τα εμπρός ή προς τα πίσω, για να ρυθμίσετε τη σανίδα για προσγείωση

Αριστερό ή δεξί στροβίλισμα 180Α, 360Α, κ.λπ.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την επιλογή των σανίδων, δείτε παρακάτω στις οδηγίες χρήσης.

Πλήκτρα κατεύθυνσης **←/→**

Πλήκτρο κατεύθυνσης **↓**

Πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓** +
πλήκτρο **Δ**

Πλήκτρο **×**

Πλήκτρο **Δ**

Πλήκτρο **□**

Πλήκτρα **L1** / **R1**

Πλήκτρο **L2**

Πλήκτρο **R2**

Πλήκτρα Κατεύθυνσης **←/→**

Πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**

Πλήκτρα **L2** / **R2**

ΠΕΙΡΑΓΜΑΤΑ

Πείραγμα

Πατήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης  ή  μαζί με το πλήκτρο Δ .

ΠΩΣ ΚΑΝΕΤΕ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΟ ΜΕΤΡΗΤΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Ο Μετρητής Ενέργειας βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης του παιχνιδιού. Όταν το κάτω μέρος του μετρητή είναι κόκκινο, σημαίνει λίγη ενέργεια. Όταν το πάνω μέρος του μετρητή είναι πράσινο, σημαίνει τη μέγιστη ενέργεια. Κερδίζοντας τη μέγιστη ενέργεια με το άλμα σας, ο αναβάτης σας θα έχει τη δυνατότητα να τινάζεται στον αέρα και να στροβιλίζεται γρηγορότερα, και εσείς θα έχετε την ευκαιρία να πετυχαίνετε όσο το δυνατόν περισσότερα κόλπα και να κερδίζετε περισσότερους βαθμούς κατά τη διάρκεια του άλματος.

Για να ενεργοποιήσετε το μετρητή ενέργειας:

Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο X κατά την εκκίνηση του άλματος.

Στο ψηλότερο σημείο του άλματος απελευθερώστε το πλήκτρο X , για να έχετε τη μέγιστη διάρκεια παραμονής στον αέρα.

Πατήστε οποιονδήποτε συνδυασμό κινήσεων για να κάνετε κόλπα.

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ

Ο μετρητής ενέργειας που χρησιμοποιείται στη θέση λειτουργίας για Αρχάριους διαφέρει ως προς το ότι θα παραμείνει στο ανώτατο επίπεδο ενέργειας για περίπου 3 δευτερόλεπτα, όταν είναι πατημένο το πλήκτρο X . Αντί να ξεκινήσετε το μετρητή ενέργειας κατά την εκκίνηση του άλματος, ετοιμαστείτε για το άλμα από πριν, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο X πριν εκτελέσετε το άλμα. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσετε να συγκεντρωθείτε στο άλμα και τα κόλπα που σχεδιάζετε να κάνετε, χωρίς να σας απασχολεί το κατά πόσο θα συγχρονίσετε το άλμα σας με το μετρητή ενέργειας.

ΛΑΒΕΣ

Δύσκαμπτη

Μελαγχολική

Γιαπωνέζικη

Πισωλαβή

Μεθοδική

Ινδιάνικη

Λυπημένη

Μπαγιάτικο Ψάρι

Αεικίνητο μπροστινό μέρος

Αεικίνητο πίσω μέρος

Γλίστρημα με τη μύτη - Προσγειώνετε τον αναβάτη με γλίστρημα του πίσω μέρους της σανίδας

Γλίστρημα με τη μύτη - Προσγειώνετε τον αναβάτη με γλίστρημα του μπροστινού μέρους της σανίδας

ΤΙΝΑΓΜΑΤΑ

Τίναγμα προς τα εμπρός

Τίναγμα προς τα πίσω

Μίστυ

Ροντέο

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + X

Πλήκτρο  + Δ

Πλήκτρο  + Δ

Πλήκτρο  + Δ

Πλήκτρο  + Δ

Πλήκτρο  + O

Πλήκτρο  + O

Πλήκτρο  + O

Πλήκτρο  + O

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την επιλογή των δονιόων, δείτε παρακάτω στις οδηγίες χρήσης.

ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ

Στο Κεντρικό Μενού, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε μία επιλογή του μενού και τα πλήκτρα κατεύθυνσης **←/→**, για να κινηθείτε ανάμεσα στις διαθέσιμες επιλογές. Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να περάσετε στο επόμενο μενού και το πλήκτρο **Δ**, για να επιστρέψετε σε προηγούμενο μενού.

ONE PLAYER (Ένας Παίκτης)

Η θέση λειτουργίας για έναν παίκτη χρησιμοποιείται για να αγωνίζεστε με αντιπάλους αναβάτες που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Οι αγώνες της θέσης λειτουργίας ONE PLAYER περιλαμβάνουν το SINGLE EVENT (Μεμονωμένο Αγώνισμα), PRACTICE (Εξάσκηση) και TOURNAMENT (Πρωτάθλημα).

SPLIT SCREEN (Διαχωρισμός Οθόνης)

Μία θέση λειτουργίας για δύο παίκτες, κατάλληλη για αγώνες SINGLE EVENT. Όταν το παιχνίδι αρχίσει, ο Πρώτος Παίκτης εμφανίζεται να τρέχει στο πάνω μέρος της οθόνης και ο Δεύτερος Παίκτης εμφανίζεται να τρέχει στο κάτω μέρος της οθόνης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: η SPLIT SCREEN μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για αγώνες DOWN HILL (Κατάβαση), BOARDER X (Αναβάτης X) και SLALOM (Σλάλομ).

SINGLE EVENT (Μεμονωμένο Αγώνισμα)

Ένα SINGLE EVENT είναι ένας διαγωνισμός που περιλαμβάνει ένα μόνο αγώνισμα. Χρησιμοποιήστε αυτή τη διάταξη για να ανακαλύψετε επιπλέον σανίδες και αναβάτες, τερματίζοντας σε αγώνες και πετυχαίνοντας νέα ρεκόρ μόνο στο επίπεδο PRO (Επαγγελματικό). Διασκεδάστε διοργανώνοντας αγώνες μαζί με τους φίλους σας και δείτε ποιος μπορεί να εκτελέσει τα πιο εξωφρενικά κόλπα στα αγωνίσματα BIG AIR (Πέταγμα) και HALF PIPE (Ανάποδο Τούνελ).

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΙΔΙΟΥ

PLAYER LEVEL (Επίπεδο Παίκτη)

Υπάρχουν τρία διαφορετικά επίπεδα παικτών. Για να προετοιμαστείτε για την πρόκληση να αγωνιστείτε στο επίπεδο PRO, τελειοποιηθείτε πρώτα στα επίπεδα ROOKIE (Αρχάριος) και VETERAN (Βετεράνος). Κάθε επίπεδο θα σας δυσκολέψει και θα σας ενθουσιάσει με τον δικό του τρόπο. Βέβαια, τα ανώτερα επίπεδα περιέχουν αγώνες με περισσότερη ορμητικότητα και μεγαλύτερο ανταγωνισμό.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να επιλέξετε το επίπεδο του παίκτη που ταιριάζει στις παρούσες ικανότητές σας, και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο **X**. Αν κάνετε αυτήν την επιλογή, θα εμφανιστεί το μενού CHOOSE MOUNTAIN (Επιλογή Βουνού).

CHOOSE MOUNTAIN (Επιλογή Βουνού)

Επιλέξτε ένα βουνό για το αγώνισμά σας, ανάμεσα από το POWDER HILL (Αμμόλοφος), DEVIL'S BUTT (Κορυφή του Διαβόλου) ή MT. KOJI (Όρος Κότζι). Προκειμένου να έχετε πρόσβαση στα βουνά που απομένουν για αγώνες, πρέπει πρώτα να νικήσετε σε ένα TOURNAMENT (Πρωτάθλημα).

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να επιλέξετε ένα βουνό και μετά πατήστε το πλήκτρο **X**, για να επιβεβαιώσετε την επιλογή σας. Αν κάνετε αυτήν την επιλογή, θα εμφανιστεί το μενού CHOOSE EVENT (Επιλογή Αγωνίσματος).

CHOOSE EVENT (Επιλογή Αγωνίσματος)

Επιλέγεται ανάμεσα από έξι τύπους αγωνισμάτων. Κάθε αγώνισμα έχει τις δικές του προκλήσεις και θα σας χαρίσει ποικίλες συγκινήσεις.

DOWN HILL (Κατάβαση)

Σκοπός ενός αγωνίσματος DOWN HILL είναι να τερματίσετε πρώτος και να προσπαθήσετε να πετύχετε τη μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία. Η Κατάβαση είναι μία διαδρομή όπου η ταχύτητα και η ευκινησία είναι απολύτως απαραίτητες.

BOARDER X (Αναβάτης X)

Σκοπός ενός αγωνίσματος BOARDER X είναι να τερματίσετε με τον καλύτερο χρόνο. Το BOARDER X είναι ένα δυνατό αγώνισμα ταχύτητας που απαιτεί ευελιξία. Οι πύλες που χάνετε συνεπάγονται ποινή ενός δευτερολέπτου για κάθε πύλη. Ο χρόνος των ποινών προστίθεται στον τελικό σας χρόνο και μπορεί να σας στερήσει την πρώτη θέση σε έναν αγώνα στήθος με στήθος.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Μην φοβάστε να πάρετε το προβάδισμα σε αυτή τη διαδρομή ρίχνοντας γροθιές. Προηγηθείτε σε έναν αγώνα, στέλνοντας τον αντίπαλό σας με τα μούτρα στο χιόνι.

SLALOM (Σλάλομ)

Το αγώνισμα Σλάλομ είναι ένας αγώνας μεταξύ δύο αντιπάλων. Όπως και στο BOARDER X, ο στόχος είναι να τερματίσετε με τον καλύτερο χρόνο. Οι πύλες που χάνετε συνεπάγονται ποινή ενός δευτερολέπτου για κάθε πύλη. Ο χρόνος των ποινών προστίθεται στον τελικό σας χρόνο.

HALF PIPE (Ανάποδο Τούνελ)

Το αγώνισμα Ανάποδο Τούνελ διεξάγεται σε μία χιονοκατασκευή ειδική για ελεύθερο σνόουμπορντ. Έχει φυγόκεντρα τοιχώματα, με τη βοήθεια των οποίων οι αναβάτες πετάγονται στον αέρα και κάνουν κόλπα ανεβοκατεβαίνοντας από τοίχωμα σε τοίχωμα, ενώ συνεχίζουν τη διαδρομή. Η νίκη σε αυτό το αγώνισμα καθορίζεται από τους βαθμούς που συγκεντρώνετε κάνοντας τρελά κόλπα και τεράστια πετάγματα στον αέρα. Έχετε τρεις προσπάθειες να τα καταφέρετε. Πρέπει να ολοκληρώσετε τον αγώνα σε συγκεκριμένο χρόνο, γι' αυτό προσέξτε μην σας τελειώσει ο χρόνος. Εάν όντως συμβεί αυτό, οι βαθμοί θα αφαιρεθούν. Η τελική σας βαθμολογία θα είναι το άθροισμα των βαθμών από τις δύο καλύτερες προσπάθειες.

BIG AIR (Πέταγμα)

Το BIG AIR είναι μία διαδρομή όπου μπορείτε να τρελαθείτε στους συνδυασμούς και να ξεφαντώσετε με γιγαντιαία άλματα. Όπως και στο HALF PIPE, κερδίζετε βαθμούς κάνοντας κόλπα. Πρέπει να ολοκληρώσετε τον αγώνα σε συγκεκριμένο χρόνο. Εάν ο χρόνος σας τελειώσει, θα αφαιρεθούν πόντοι. Η τελική σας βαθμολογία θα είναι το άθροισμα των βαθμών από τις δύο καλύτερες προσπάθειες.

SLOPE STYLE (Πλαγιά)

Καθώς είστε ο μοναδικός αναβάτης της διαδρομής, όλο το βουνό είναι δικό σας. Απολαύστε την αποκλειστικότητα και ρίξτε μερικά νούμερα πάνω από παγκάκια και θάμνους, χρησιμοποιήστε ράμπες και γλιστρήστε πάνω σε ράγες. Η Πλαγιά έχει σχεδιαστεί για να σας διασκεδάζει και θα κερδίσετε αν συγκεντρώσετε τους περισσότερους βαθμούς με τα κόλπα σας. Πρέπει να ολοκληρώσετε τον αγώνα σε συγκεκριμένο χρόνο. Εάν ο χρόνος σας τελειώσει, θα αφαιρεθούν πόντοι από τη βαθμολογία σας.

CHOOSE RIDER (Επιλογή Αναβάτη)

Στην αρχή της διοργάνωσης υπάρχουν 13 αναβάτες ανάμεσα από τους οποίους μπορείτε να διαλέξετε. Μόλις κερδίσετε έναν Ατομικό Αγώνα (Single Race) στο Επαγγελματικό επίπεδο, θα βάλετε στο παιχνίδι επιπλέον αναβάτες για να σκίσουν στην κούρσα.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να δείτε όλο τον κατάλογο των αναβατών.
- Τοποθετήστε τον κέρσορα δίπλα από έναν αναβάτη και πατήστε το πλήκτρο **X** για να κάνετε την επιλογή.

CHOOSE BOARD (Επιλογή Σανίδας)

Αρχικά, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα από 11 σανίδες. Μόλις κερδίσετε έναν Ατομικό Αγώνα στο Επαγγελματικό επίπεδο, θα εμφανιστούν περισσότερες σανίδες. Η επιλογή σανίδας είναι το κλειδί της επιτυχίας στη διαδρομή. Κάθε διαδρομή έχει εμπόδια που ξεπερνιούνται ευκολότερα με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά που έχει κάθε σανίδα.

MAX SPEED (Μέγιστη Ταχύτητα) - η ταχύτητα επιβάλλεται στους αγώνες ταχύτητας.
EDGE (Σχεδιασμός) - καθορίζει την ικανότητα της σανίδας να κάνει ζιγκ-ζαγκ (στρίβει).
AGILITY (Ευκινησία) - σας επιτρέπει να εκτελείτε κόλπα με ευκολία.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **←/→**, για να επιλέξετε έναν τύπο σανίδας που να ταιριάζει με τον αγώνα. Οι σανίδες παντός εδάφους είναι καλές για όλες τις χρήσεις και διαθέτουν και τα τρία χαρακτηριστικά στη σωστή αναλογία. Οι σανίδες ταχύτητας χρησιμοποιούνται κυρίως για αγώνες ταχύτητας. Είναι σκληρές κι έχουν τον καλύτερο σχεδιασμό για να κάνουν ζιγκ-ζαγκ. Οι σανίδες δεξιολογίας είναι οι πιο ευκίνητες και οι καλύτερες για αγωνίσματα στα οποία μετράει η απόδοση στα άλματα και τα κόλπα.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να δείτε όλο τον κατάλογο με τις μάρκες των σανίδων.
- Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **O**, για να δείτε τα στατιστικά στοιχεία της κάθε σανίδας.
- Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να επιλέξετε μία σανίδα.

BOARD STANCE (Στάση Σανίδας)

Υπάρχουν δύο τρόποι να στέκεστε πάνω στο σνόουμπορντ. Εάν κάνετε σνόουμπορντ με το αριστερό σας πόδι μπροστά, τότε πρόκειται γι' αυτό που ονομάζεται κανονική στάση. Εάν κάνετε σνόουμπορντ με το δεξί σας πόδι μπροστά, τότε πρόκειται γι' αυτό που ονομάζεται χαζή στάση. Δεν θα έχετε κανένα ιδιαίτερο όφελος αν επιλέξετε τη μία στάση ή την άλλη.

PRACTICE (Εξάσκηση)

Η PRACTICE χρησιμοποιείται για να αυξήσετε τις ικανότητές σας και να προετοιμαστείτε να αγωνιστείτε σε έναν Ατομικό Αγώνα ή TOURNAMENT. Είναι ένας καλός τρόπος για να μάθετε και να δοκιμάσετε τα χαρακτηριστικά του κάθε βουνού και το βαθμό δυσκολίας των διαδρομών του. Υπολογίστε το στυλ σανίδας που θα έχει την καλύτερη απόδοση σε κάθε είδος διοργάνωσης. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το στήσιμο ενός αγωνίσματος PRACTICE, δείτε την παράγραφο 'Μεμονωμένο Αγώνισμα'. Στα αγωνίσματα PRACTICE τα ρεκόρ δεν καταγράφονται.

TOURNAMENT (Πρωτάθλημα)

Σε ένα TOURNAMENT έχετε τη δυνατότητα να παίξετε σε μία διοργάνωση με έξι αγωνίσματα. Θα ξεκινήσετε το TOURNAMENT με τον Αμμόλοφο. Μόλις αγωνιστείτε σε όλα τα αγωνίσματα και τελειώσετε το γύρο με την καλύτερη γενική βαθμολογία, θα εμφανιστεί το επόμενο βουνό.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Το πρώτο σας Πρωτάθλημα είναι πάντα το BOARDER X. Επιλέξτε μία σανίδα που έχει την καλύτερη απόδοση σε αυτήν τη διαδρομή.

NEW TOURNAMENT (Νέο Πρωτάθλημα)

Αυτό περιμένατε. Τώρα είναι η ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε τις γνώσεις και τα μαθήματα που πήρατε από τα αγωνίσματα PRACTICE και SINGLE EVENT.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε το NEW TOURNAMENT και πατήστε το πλήκτρο **X**.
- Για να δώσετε ένα όνομα στο TOURNAMENT, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να επιλέξετε ένα γράμμα και τα πλήκτρα κατεύθυνσης **←/→** για να γράφετε.
- Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να συνεχίσετε το στήσιμο του TOURNAMENT.

ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ

Τα ρεκόρ φορτώνονται αυτόματα, αν έχετε εισάγει την Κάρτα Μνήμης και κάποια ρεκόρ έχουν αποθηκευθεί παλαιότερα.

Για να αποθηκεύσετε ένα TOURNAMENT:

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να δείτε τα αποτελέσματα του τελευταίου αγωνίσματος.
- Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να δείτε τα TOURNAMENT STANDINGS (Κατάταξη Πρωταθλήματος) και πατήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να δείτε όλο τον κατάλογο της κατάταξης.
- Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να βγείτε από την οθόνη.
- Στην οθόνη SAVE TOURNAMENT (Αποθήκευση Πρωταθλήματος), χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε το YES (Ναι) και πατήστε το πλήκτρο **X**, για να αποθηκεύσετε το TOURNAMENT.
- Τέλος, τονίστε μία θέση στην Κάρτα Μνήμης και πατήστε το πλήκτρο **X**.
- Μόλις αποθηκεύσετε το αρχείο, πατήστε ξανά το πλήκτρο **X** για να συνεχίσετε.

Για να διαγράψετε ένα υπάρχον αρχείο:

- Επιλέξτε ένα υπάρχον αρχείο που θέλετε να διαγράψετε και πατήστε το πλήκτρο **X**, για να το αποθηκεύσετε.
- Θα ρωτηθείτε αν θέλετε να διαγράψετε το αρχείο. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να τονίσετε το YES και πατήστε το πλήκτρο **X**.
- Μόλις αποθηκεύσετε το νέο αρχείο, πατήστε ξανά το πλήκτρο **X**, για να συνεχίσετε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μην εισάγετε ή αφαιρείτε Κάρτες Μνήμης, από τη στιγμή που το PlayStation® έχει τεθεί σε λειτουργία. Βεβαιωθείτε ότι έχετε εισάγει την Κάρτα Μνήμης στην είσοδο Κάρτας Μνήμης 1. Θα χρειαστείτε δύο ελεύθερες θέσεις στην Κάρτα Μνήμης, για να αποθηκεύσετε όλα τα δεδομένα του COOL BOARDSERS® 3.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Επειδή το λογισμικό της Κάρτας Μνήμης θεωρεί τις ρυθμίσεις του τελευταίου αποθηκευμένου αρχείου ως προκαθορισμένες, σε περίπτωση που το αρχείο αυτό περιέχει βαθμολογίες, βεβαιωθείτε ότι δεν θα διαγράψετε το αρχείο των ρεκόρ σας με ένα αποθηκευμένο αρχείο TOURNAMENT.

LOAD TOURNAMENT (Αποθήκευση Πρωταθλήματος)

Συνεχίζετε ένα TOURNAMENT με τον αμέσως επόμενο αγώνα που υπάρχει στο πρόγραμμα. Για να χρησιμοποιήσετε την επιλογή LOAD TOURNAMENT, πρέπει να έχετε ήδη ξεκινήσει ένα TOURNAMENT και να έχετε αποθηκεύσει τα αποτελέσματα της Περιόδου σε μία Κάρτα Μνήμης. Για να φορτώσετε ένα TOURNAMENT:

- Βεβαιωθείτε ότι η Κάρτα Μνήμης βρίσκεται στην είσοδο Κάρτας Μνήμης 1.
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε το LOAD TOURNAMENT και πατήστε το πλήκτρο **X**.
- Επιλέξτε το αρχείο TOURNAMENT και πατήστε το πλήκτρο **X**.
- Μόλις το αρχείο φορτωθεί, πατήστε το πλήκτρο **X**, για να συνεχίσετε.
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να δείτε τα TOURNAMENT STANDINGS.
- Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να συνεχίσετε και να ξεκινήσετε το επόμενο αγώνισμα.

CONTINUE TOURNAMENT (Συνέχιση Πρωταθλήματος)

Αφού αποθηκεύσετε έναν αγώνα TOURNAMENT, θα ρωτηθείτε αν θέλετε να συνεχίσετε το TOURNAMENT.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε το YES και πατήστε το πλήκτρο **X**, για να συνεχίσετε το TOURNAMENT και να ξεκινήσετε το επόμενο αγώνισμα.

OPTIONS (Επιλογές)

Προσαρμόστε τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, ρυθμίζοντας τις παρακάτω επιλογές. **Σημείωση:** Για τα μενού OPTIONS είναι ενεργό μόνο το Χειριστήριο 1.

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 (Χειριστήριο 1/ Χειριστήριο 2)

Υπάρχουν δύο προκαθορισμένες διαμορφώσεις Χειριστηρίου από τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε. Το Χειριστήριο 1 πρέπει να κάνει πρώτο την επιλογή αυτή, ώστε να δώσει στον παίκτη 2 τη δυνατότητα να αλλάξει τη δική του διαμόρφωση. Για να ρυθμίσετε τη διαμόρφωση του Χειριστηρίου σας:

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε το CONFIG (Διαμόρφωση).
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **←/→**, για να επιλέξετε μία διαμόρφωση Χειριστηρίου και πατήστε το πλήκτρο **X**, για να επιβεβαιώσετε την επιλογή σας.

VIBRATION (Δόνηση)

Αν χρησιμοποιείτε Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK), μπορείτε να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε τη λειτουργία της δόνησης:

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να τονίσετε το VIBRATION και πατήστε το πλήκτρο **X**.
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης **↑/↓**, για να επιλέξετε είτε ENABLE (Ενεργοποίηση) είτε DISABLE (Απενεργοποίηση), και στη συνέχεια πατήστε πάλι το πλήκτρο **X**.

FIGHTING ON/OFF (Συμπλοκή Ενεργοποιημένη/Απενεργοποιημένη)

Ρυθμίστε το FIGHTING στο OFF, για να εξαλείψετε τις συμπλοκές ανάμεσα στους αναβάτες κατά τη διάρκεια του αγώνα.

- Πατήστε το πλήκτρο **X**, για να επιλέξετε την Ενεργοποιημένη ή την Απενεργοποιημένη (ON/OFF) συμπλοκή.

SAVE OPTIONS (Αποθήκευση Επιλογών)

Για να αποθηκεύετε οποιεσδήποτε επιλογές έχετε αλλάξει:

- Επιλέξτε SAVE OPTIONS και πατήστε το πλήκτρο X .
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑/↓, για να τονίσετε το YES και πατήστε το πλήκτρο X , για να αποθηκεύσετε τις επιλογές του παιχνιδιού σας.

AUDIO (Ακουστική)

Χρησιμοποιήστε την επιλογή AUDIO, για να αλλάξετε την ένταση του Ήχου και της Μουσικής.

- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑/↓, για να τονίσετε το SOUND ή το MUSIC.
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ←/→, για να αυξήσετε/μειώσετε την ένταση και πατήστε το πλήκτρο X , για να αποθηκεύσετε τις επιλογές του παιχνιδιού σας.
- Πατήστε το πλήκτρο X , για να κλειδώσετε τις ρυθμίσεις και να βγείτε από την οθόνη.

CREDITS (Συντελεστές)

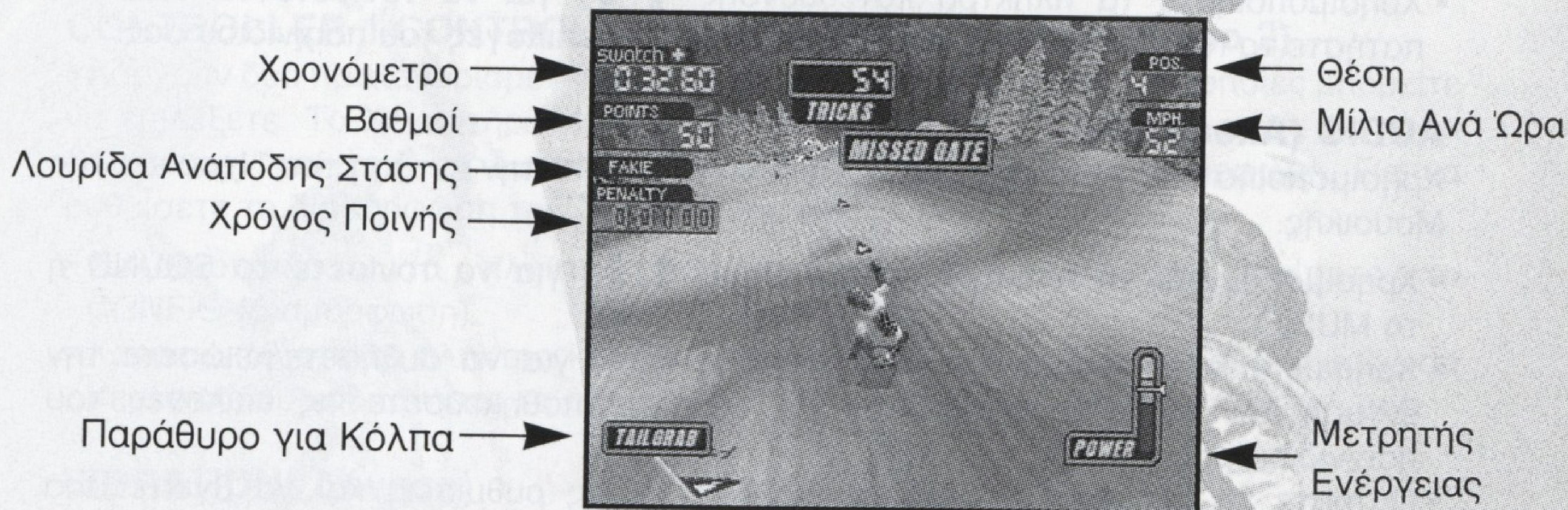
Βλέπετε τα ονόματα των ανθρώπων που βρίσκονται στα παρασκήνια του COOLBOARDERS 3.

- Στις οθόνες των συντελεστών, πατήστε το πλήκτρο X για να τους δείτε.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η οθόνη του παιχνιδιού αποτελείται από αρκετά εμφανή χαρακτηριστικά.



ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ: Δείχνει είτε τον τρέχοντα χρόνο είτε το χρόνο που απομένει για το αγώνισμά σας. Στα αγωνίσματα DOWN HILL, BORDER X, ή SLALOM, το χρονόμετρο θα δείξει τον τρέχοντα χρόνο. Σε όλα τα υπόλοιπα αγωνίσματα θα δείξει το χρόνο που απομένει.

ΒΑΘΜΟΙ: Δείχνει τους βαθμούς που κερδίσατε από τα κόλπα.

ΛΟΥΡΙΔΑ ΑΝΑΠΟΔΗΣ ΣΤΑΣΗΣ: Όταν εμφανίζεται αυτή η λουρίδα, βρίσκεστε πάνω στη σανίδα σας με στάση αντίθετη από την αρχική. Με άλλα λόγια, στέκεστε ανάποδα.

ΧΡΟΝΟΣ ΠΟΙΝΗΣ: Εμφανίζεται μόνο στα αγωνίσματα BORDER X και SLALOM. Δείχνει το χρόνο της ποινής που θα προστεθεί στο χρόνο τερματισμού του αναβάτη σας.

ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΓΙΑ ΚΟΛΠΑ: Ενώ εκτελείτε έναν συνδυασμό με κόλπα, κάθε κίνηση εμφανίζεται στην οθόνη με μία ονομασία. Μόλις ολοκληρώσετε το κόλπο, θα εμφανιστεί το όνομα του κόλπου που καταφέρατε.

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ: Ο μετρητής ενέργειας χρησιμοποιείται για να αποκτάτε τη μέγιστη δύναμη στα άλματα, ώστε να εκτελείτε κόλπα. Για περισσότερες λεπτομέρειες, δείτε την παράγραφο Πώς κάνετε κόλπα με το Μετρητή Ενέργειας της ενότητας Πλήκτρα Ελέγχου του Παιχνιδιού.

ΜΑΩ [MPH]: Δείχνει τα Μίλια Ανά ώρα (ΜΑΩ [MPH]) που διανύετε.

ΘΕΣΗ: Δείχνει την τρέχουσα θέση στην οποία βρίσκεστε.

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΟΣ: Στο τέλος ενός αγωνίσματος, εμφανίζονται ο χρόνος τερματισμού, οι ποινές που συγκεντρώσατε και η σειρά κατάταξης.

ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ: Κατά τη διάρκεια ενός αγωνίσματος, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο START, για να διακόψετε προσωρινά τη δράση και να επιλέξετε ανάμεσα από τα ακόλουθα αντικείμενα του μενού:

RESUME (Επαναφορά): Όταν ολοκληρώνετε τις αλλαγές στο μενού των επιλογών, κάντε αυτή την επιλογή για να συνεχίσετε τον αγώνα που βρίσκεται σε εξέλιξη.

SOUND (Ήχος): Επιλέξτε την Ένταση του Ήχου από το μενού επιλογών και χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης $\leftarrow/\rightarrow$, για να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου του αγώνα.

MUSIC (Μουσική): Επιλέξτε την Ένταση της Μουσικής από το μενού επιλογών και χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης $\leftarrow/\rightarrow$, για να ρυθμίσετε την ένταση της μουσικής του αγώνα.

OPTIONS (Επιλογές): Χρησιμοποιήστε τις OPTIONS, για να Ενεργοποιείτε ή να Απενεργοποιείτε (ON/OFF) τα χαρακτηριστικά των αγωνισμάτων.

POWER (Ενέργεια): Ενεργοποιείτε ή Απενεργοποιείτε (ON/OFF) το Μετρητή Ενέργειας, που χρησιμοποιείται για να αυξάνεται το ύψος ενός άλματος ή η δυσκολία ενός κόλπου.

TRICK NAMES (Ονόματα για Κόλπα): Ενεργοποιείτε ή Απενεργοποιείτε (ON/OFF) τη ράβδο με τα Ονόματα για Κόλπα.

STATS (Στατιστικά Στοιχεία): Ενεργοποιείτε ή Απενεργοποιείτε (ON/OFF) τα στατιστικά στοιχεία της Οθόνης του Παιχνιδιού.

TRICK SOUND (Ήχος για Κόλπα): Ενεργοποιείτε ή Απενεργοποιείτε (ON/OFF) τον ήχο που ακούγεται όταν εκτελείτε κόλπα.

VIBRATION (Δόνηση): Ενεργοποιείτε ή Απενεργοποιείτε (ON/OFF) τη λειτουργία δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUAL SHOCK).

RESTART (Επανεκκίνηση): Επανεκκινεί ένα αγώνισμα που βρίσκεται σε εξέλιξη. Σημείωση: δεν μπορείτε να επανεκκινήσετε ένα αγώνισμα στη θέση λειτουργίας TOURNAMENT.

QUIT (Έξοδος): Εγκαταλείπετε ένα αγώνισμα που βρίσκεται σε εξέλιξη.

ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

ΕΜΠΟΔΙΑ

Κατά τη διάρκεια ενός αγωνίσματος, θα συναντήσετε διάφορα εμπόδια που μπορούν να τροποποιήσουν το χρόνο τερματισμού και την ικανότητά σας να εκτελείτε κόλπα. Για παράδειγμα, η άμμος θα μειώσει την ταχύτητά σας, η διαδρομή στον πάγο θα εξαλείψει τη δυνατότητα στροφής, ενώ, αν κάνετε ελιγμούς ανάμεσα από τα δέντρα, θα χάσετε την ισορροπία σας. Αποφύγετε όσα περισσότερα εμπόδια μπορείτε και τελειώστε τον αγώνα με όσο το δυνατόν μικρότερο χρόνο και περισσότερους βαθμούς.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Αν προσγειωθείτε ανάποδα, τότε θα πρόκειται για ανάποδη ανάβαση και θα μειωθεί η ταχύτητά σας. Πατήστε το πλήκτρο **R2**, για να γυρίσετε στην αρχική σας στάση.

ΑΝΑΤΡΟΠΗ

Σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να τερματίσετε τον αγώνα στον μικρότερο δυνατό χρόνο και με τους περισσότερους βαθμούς. Αν ο αναβάτης σας χτυπήσει με δύναμη κάποιο εμπόδιο, σίγουρα θα ανατραπεί. Ο χρόνος που χρειάζεται ο αναβάτης για να σηκωθεί όρθιος και να ανακτήσει την ψυχραιμία του είναι πολύτιμος. Ελέγξτε την ταχύτητά σας και τις κινήσεις σας για να αποφεύγετε τις ανατροπές. Να θυμάστε ότι, αν επιχειρήσετε ένα κόλπο και δεν το ολοκληρώσετε όσο βρίσκεστε στον αέρα, ο αναβάτης οδηγείται αναπόφευκτα σε ανατροπή.

ΣΥΜΠΛΟΚΕΣ

Όπως και με την ανατροπή, η συμπλοκή θα έχει επιπτώσεις στο χρόνο και τη σειρά του αναβάτη στον αγώνα. Με τη συμπλοκή θα μειωθεί η ταχύτητά σας και θα χάσετε την ισορροπία σας. Ωστόσο, είναι σημαντικό να μάθετε να χρησιμοποιείτε τις συμπλοκές προς όφελός σας. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα ελέγχου συμπλοκής όχι μόνο για να υπερασπιστείτε τον παίκτη σας, αλλά και για να βελτιώσετε τη σειρά του παίκτη σε έναν αγώνα, επιφέροντας ένα καίριο πλήγμα σε κάποιον άλλον αναβάτη.

ΠΥΛΕΣ

Οι Πύλες χρησιμοποιούνται για να δείχνουν τη διαδρομή στα αγωνίσματα BOARDER X και SLALOM. Αν χάσετε αυτές τις πύλες κατά τον αγώνα, θα σας επιβληθεί ποινή ενός δευτερολέπτου για κάθε πύλη που χάνετε. Στη συνέχεια, η ποινή προστίθεται στον τελικό σας χρόνο και μπορεί αναμφίβολα να τροποποιήσει τη σειρά με την οποία τερματίζετε.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

ΒΑΘΜΟΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ

Πρώτος	500	Πέμπτος	50
Δεύτερος	300	Έκτος	25
Τρίτος	200	Έβδομος	10
Τέταρτος	100	Όγδοος	0

ΔΩΡΕΑΝ ΒΑΘΜΟΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΩΝ

Οι δωρεάν βαθμοί δίνονται στον παίκτη σας ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας του κόλπου που εκτέλεσε.

Εύκολο (συνδυασμός 2 πλήκτρων)	250 βαθμοί
Μέτριο (συνδυασμός 3 πλήκτρων)	1000 βαθμοί
Δύσκολο (συνδυασμός 4 πλήκτρων)	2000 βαθμοί
Εξαιρετικό (συνδυασμός 5 πλήκτρων)	3500 βαθμοί

ΔΩΡΕΑΝ ΒΑΘΜΟΙ ΓΙΑ ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΑ ΚΟΛΠΑ

Η συνολική βαθμολογία αυξάνεται όσο περισσότερη ώρα μπορείτε να εκτελείτε ένα κόλπο. Κερδίστε περισσότερους βαθμούς παρατείνοντας τις λαβές, εκτελώντας πολλαπλά τινάγματα και γλιστρώντας πάνω στις ράγες για περισσότερη ώρα.

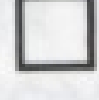
ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Κερδίστε επιπλέον βαθμούς γλιστρώντας με μεγαλύτερη ταχύτητα σε ράγες.

ΕΛΙΓΜΟΙ

Το να μάθετε να κάνετε ελιγμούς με τον παίκτη σας είναι σημαντικό στοιχείο για να τερματίζετε τον αγώνα με καλή σειρά. Το σκύψιμο είναι ένας ελιγμός που μπορεί να σας βοηθήσει να κερδίζετε χρόνο και βαθμούς.

ΣΚΥΨΙΜΟ

Αποφεύγετε να πέφτετε με τα μούτρα πάνω στα εμπόδια, γέρνοντας έξω από τη διαδρομή. Αν σκύβετε, αυξάνονται σημαντικά οι πιθανότητες να παραμείνετε πάνω στη σανίδα σας και να αποφύγετε την ανατροπή. Το σκύψιμο επιτρέπει στον αναβάτη σας να παρακάμπτει τα εμπόδια της διαδρομής.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης   + το πλήκτρο  , για να εκτελέσετε την κίνηση απότομη στροφή/σκύψιμο.

COOL BOARDERS® 3 – ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

989 Studios IDOL MINDS

Προγραμματιστές
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΠΡΟΕΔΡΟΣ
ΑΝΤΙΠΡΟΕΔΡΟΣ MARKETING
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΑΘΛΗΤΙΚΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ
ΠΡΩΘΗΣΗΣ ΠΑΚΕΤΟΥ
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ MARKETING
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΔΗΜΟΣΙΩΝ
ΣΧΕΣΕΩΝ & ΠΡΩΘΗΣΗΣ
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ & ΠΡΩΘΗΣΗ

ΠΡΩΘΗΣΗ/ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ ΤΗΣ
ΟΘΟΝΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΝΟΜΙΚΕΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΒΙΝΤΕΟ
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΒΙΝΤΕΟ
ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΓΙΑ ΤΟ
ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΦΙΛΜΑΚΙ
ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΤΜΗΜΑΤΟΣ
MOTION CAPTURE
ΕΠΙΜΕΛΗΤΕΣ MOTION CAPTURE
ΕΝΤΥΠΑ ΚΑΙ ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ

Mark Lyons, Jim Mooney, Phil Collins, and Michael Mayers
Scott Atkins, Kevin Weinstein, Mikola Trifunovic, Chris Hassell,
Eric Shafer, and Tim Lindsey
Ken George
Kolbe Lauchbaugh
Jonathan Beard
Kelly Flock
Jeffrey Fox

Craig D. Ostrander

Allan Frankel
Ed Loonam
Howard Liebeskind
Bill Langley, Vyn Arnold, and Dustin Duhne

Helene Sheeler
Kim Bardakian, Shon Damron, Marcelyn Ditter, Christy Favrhaw,
Marc Franklin, Robin Jeffers, Bob Johnson, Kristina Kirk, Laura
Naviaux, and Chris Sturr

J. Randy Gordon and Christa Wittenberg
David Greenspan, Mimi Nguyen, and Leslie Chen
Scott McMahon
Dominic Perricone and Jeff Vargas

Guttermouth, courtesy Nitro Records
Chuck Doud

Dwayne Mason
Chris Hassell, Brian Johnson, Jason Parks, and Travis Parks
David Lovalvo
Mark Pentek

**ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΔΟΚΙΜΩΝ
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΔΟΚΙΜΩΝ
ΔΟΚΙΜΕΣ**

**ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΑΝΑΛΥΤΗΣ
ΒΟΗΘΟΙ ΕΠΙΚΕΦΑΛΗ ΑΝΑΛΥΤΗ
ΑΝΑΛΥΤΕΣ**

ΘΕΡΜΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ ΣΤΟΥΣ

Charles Flock

Asher Luisi

Cavan Bunting, Minoh Kim, Michelangelo Gallina,
Marc Frodsham, Chris Mitzlaff, Reynaldo Rosa, and Andre Hoth

Neil Musser

Chad Lowe

Mark Valledor and Joe Raposo

Ryan Joseph, David Kimber, Steve Dreio, Eric Molina, Ken Chan, Raul
Orozco, Ben Briones, Andrew Byrne, Tobin Russell, Chris Johnson,
Ivan Kougaenko, David Meagher, Heather Meigs, Lee Toland, and
Ben Wisyanski

Derek Heidt; Burton Corporation - David Schriber, Vince LaVecchia,
Karen Yankowski; Kaz Hirai, Jack Tretton, Frank O'Malley, Brian Dimick,
Butch Freedhoff, Bob Gayman, Brian Hale, Riley Russell, Kerry Hopkins,
Michelle Postrado, Jean Galli, Chris Clark, Ron Eagle, Glenn Nash,
Heidi Adams, Karen Busch, Rick Rossiter, Becky Sanford, Tina Cruz,
Estuko Kobota, Craig Rechenmacher, Buzz Burrowes, Robert
Baumsteiger, Beeline, and Butler Shine & Stern

Η λέξη Butterfinger είναι σήμα κατατεθέν της εταιρείας Nestle και χρησιμοποιείται με την άδειά της.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

ΠΑΡΑΓΩΓΗ

ΣΥΜΠΑΡΑΓΩΓΗ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΟΔΗΓΙΩΝ ΧΡΗΣΗΣ

ΕΓΚΡΙΣΗ ΟΔΗΓΙΩΝ ΧΡΗΣΗΣ

ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΟΚΙΜΩΝ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΟΚΙΜΩΝ

ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΔΟΚΙΜΩΝ

ΔΟΚΙΜΕΣ

Sean Kelly

Rik Skews

Kenny Mathers

Liz Ashford, Anne Carroll

Jim Sangster

Lee Travers, Stephen Griffiths

Steve Archer

Jim McCabe

Phil Green

Carl McKane, Dee Norfolk, John Cassidy, John Corcoran, Paul Jones

Precautions

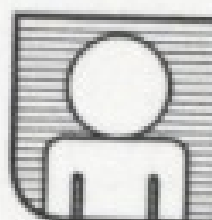
- This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®.
- Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

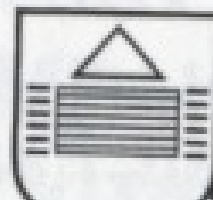
For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and **POWERLINE** Nos.

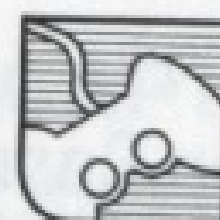
Cool Boarders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1998 Sony Computer Entertainment America Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Designed and developed by Idol Minds, LLC.



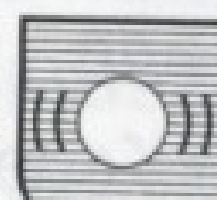
**1 or 2
Players**



**Memory Card
1-2 blocks**



**Analog Controller
Compatible**



**Vibration Function
Compatible**



ENGLISH

SETTING UP

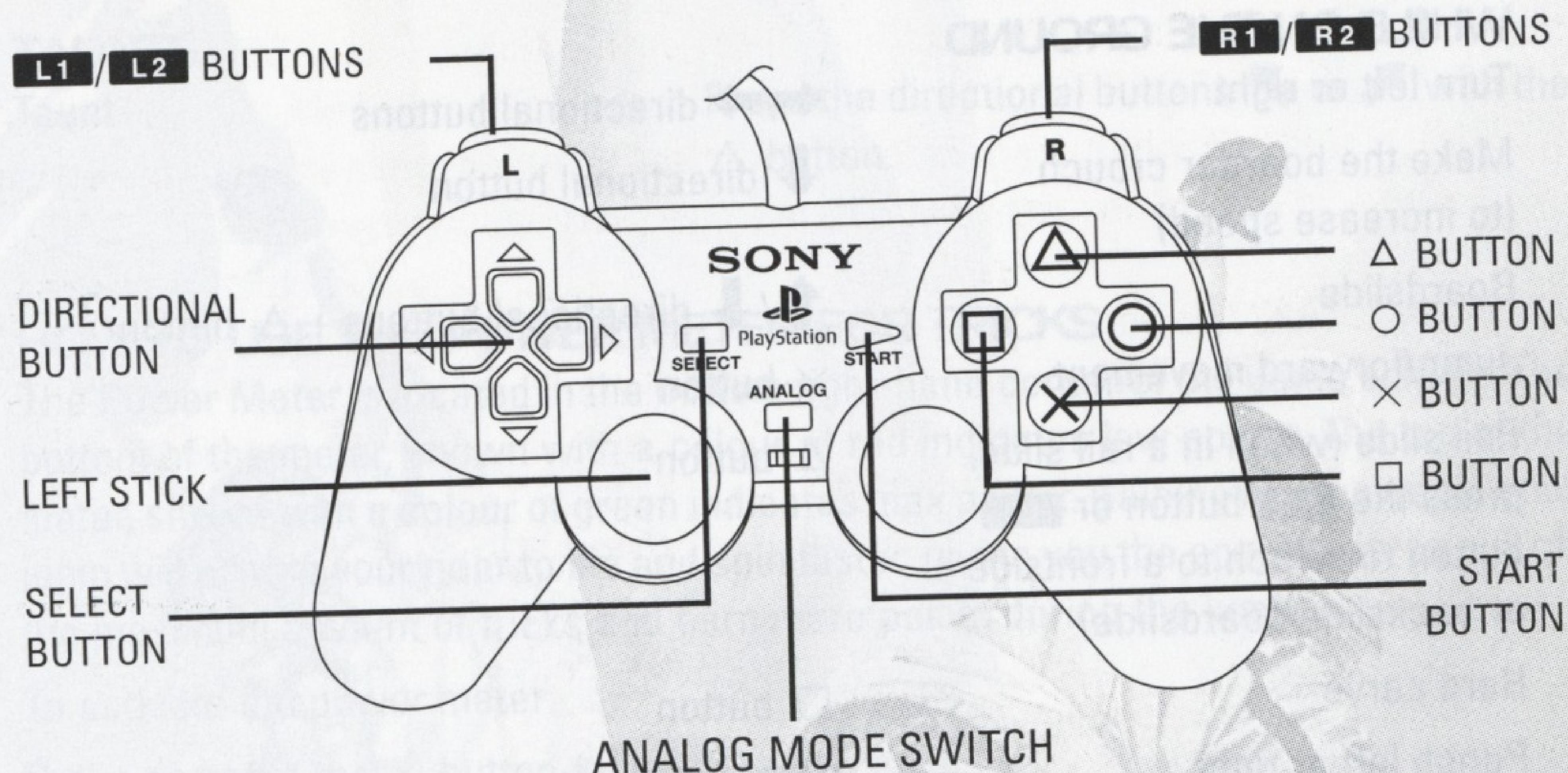
Set up your PlayStation® according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the COOL BOARDERS® 3 disc and close the disc cover. Turn the PlayStation® ON at the POWER button. **It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory Cards once the power is turned on.**

PLEASE NOTE: Some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished game.

MEMORY CARD/SAVING DATA

If you wish to save game data, you will need two free Memory Card blocks. If you do not have a Memory Card, all data will be lost when you switch off your PlayStation®. Memory Cards are supported in Memory Card slot 1 only.

GAME CONTROLS



If you are using an Analog Controller (DUAL SHOCK™) to play COOL BOARDERS® 3, you can use the left stick instead of the directional buttons. Ensure the analog mode switch is switched on (the LED will light up Red). You can toggle the Analog Controller (DUAL SHOCK) Vibration Function on or off via the OPTIONS Menu - see later in this manual for more information.

WHILE ON THE GROUND

Turn left or right

Make the boarder crouch
(to increase speed)

Boardslide

Jump/forward movement

Rail slide (when in a rail slide,
press the **R2** button or **L2**
button to switch to a frontside
or backslide boardslide)

Hard carve

Punch left or right

Slow down

Switch to/from fakie

WHILE AIRBORNE

Slight rotation to the left or right
to adjust the board for landing

Slight rotation forward
or backward to adjust
the board for landing

Spin left or right 180°, 360° etc.

←/→ directional buttons

↓ directional button

↑/↓ directional buttons + **Δ** button

× button

Δ button

□ button

L1 / **R1** buttons

L2 button

R2 button

←/→ directional buttons

↑/↓ directional buttons

L2 / **R2** buttons

NOTE: See later on in this manual for information on choosing boards

TAUNTS

Taunt

Press the directional buttons  or  with the  button

HOW TO USE THE POWER METER FOR TRICKS

The Power Meter is located in the bottom right-hand corner of the game screen. The bottom of the meter, shown with a colour of red indicates low power. The top of the meter, shown with a colour of green indicates max power. Gaining max power in your jump will enable your rider to flip and spin faster, giving you the opportunity to pull off the maximum amount of tricks and earn more points during the jump.

To activate the power meter:

Press and hold the  button at the base of a jump.

Release the  button at the jumps highest point for maximum airtime.

Press any combination of moves to perform tricks.

ROOKIE MODE POWER METER

The power meter used in Rookie mode is special in that it will remain at the maximum power level for approximately 3 seconds when the  button is held. Rather than starting the power meter at the base of the jump, prepare for the jump ahead of time by holding the  button before you reach a jump. This will enable you to concentrate on the jump and the tricks you plan to perform without worrying about timing your jump with the power meter.

GRABS

Stiffy
Melancholy
Japan Air
Tailgrab
Method
Indy
Sad Air
Stale Fish
Frontside Shifty
Backside Shifty
Noseslide - Land the boarder
in a backside boardslide
Noseslide - Land the boarder
in a frontside boardslide

↑ + X button

↗ + X button

↖ + X button

↓ + X button

↘ + X button

↙ + X button

→ + X button

← + X button

→ + Δ button

← + Δ button

↓ + Δ button

↑ + Δ button

FLIPS

Front flip
Back flip
Misty
Rodeo

↑ + O button

↓ + O button

← + O button

→ + O button

NOTE: See later on in this manual for information on choosing boards

SETTING UP THE GAME

MAIN MENU

From the Main Menu, use the **↑/↓** directional buttons to highlight a menu option and the **←/→** directional buttons to cycle through the available options. Press the **×** button to move on to the next menu and the **△** button to return to a previous menu.

ONE PLAYER

A one-player mode used to compete against computer-controlled boarders. ONE PLAYER events include SINGLE EVENT, PRACTICE, and TOURNAMENT.

SPLIT SCREEN

A two-player mode available for SINGLE EVENT competition. When the game begins, Player One is viewed racing on the top portion of the screen and Player Two is viewed racing on the bottom portion of the screen.

NOTE: SPLIT SCREEN can only be used for DOWN HILL, BOARDER X, and SLALOM events.

SINGLE EVENT

A SINGLE EVENT is a competition involving only one event. Use this format to reveal additional boards and riders by finishing races and setting new records at PRO level only. Have fun setting up events with your friends and see who can perform the most outrageous tricks in BIG AIR and HALF PIPE events.

GAME CONTROLS

PLAYER LEVEL

Three different player levels are available. To prepare yourself for the challenge of racing at the PRO level, first master the ROOKIE and VETERAN levels. Each level has its share of difficulty and excitement. Of course, the higher levels possess a more aggressive and competitive race.

- Use the **↑/↓** directional buttons to select the player level suitable for your current skills, then press the **×** button. Making this selection will bring up the CHOOSE MOUNTAIN menu.

CHOOSE MOUNTAIN

Select a mountain for your event from the choices of POWDER HILL, DEVILS BUTT, or MT. KOJI. To open the remaining mountains for competition, you must first win in a TOURNAMENT.

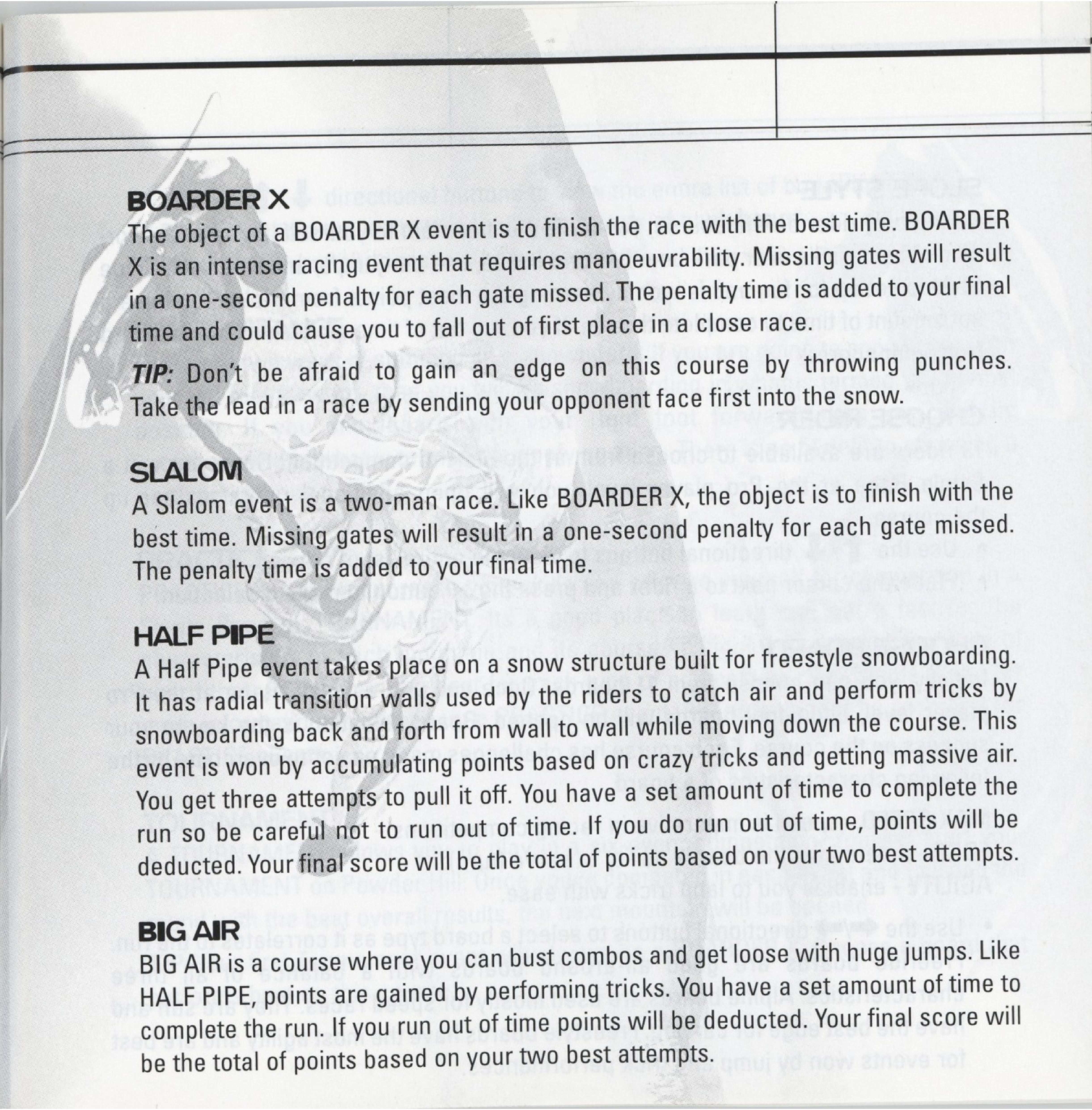
- Use the **↑/↓** directional buttons to select a mountain, then press the **×** button to confirm your selection. Making this selection will bring up the CHOOSE EVENT menu.

CHOOSE EVENT

Select from six types of events. Each event has its share of challenges and will offer a variety of thrills.

DOWN HILL

The object of a DOWN HILL event is to place first and also to try and score as many points as possible. Down Hill is a course where speed and agility are a must.



BOARDER X

The object of a BOARDER X event is to finish the race with the best time. BOARDER X is an intense racing event that requires manoeuvrability. Missing gates will result in a one-second penalty for each gate missed. The penalty time is added to your final time and could cause you to fall out of first place in a close race.

TIP: Don't be afraid to gain an edge on this course by throwing punches. Take the lead in a race by sending your opponent face first into the snow.

SLALOM

A Slalom event is a two-man race. Like BOARDER X, the object is to finish with the best time. Missing gates will result in a one-second penalty for each gate missed. The penalty time is added to your final time.

HALF PIPE

A Half Pipe event takes place on a snow structure built for freestyle snowboarding. It has radial transition walls used by the riders to catch air and perform tricks by snowboarding back and forth from wall to wall while moving down the course. This event is won by accumulating points based on crazy tricks and getting massive air. You get three attempts to pull it off. You have a set amount of time to complete the run so be careful not to run out of time. If you do run out of time, points will be deducted. Your final score will be the total of points based on your two best attempts.

BIG AIR

BIG AIR is a course where you can bust combos and get loose with huge jumps. Like HALF PIPE, points are gained by performing tricks. You have a set amount of time to complete the run. If you run out of time points will be deducted. Your final score will be the total of points based on your two best attempts.

SLOPE STYLE

As the only rider on the course, you have the mountain to yourself. Enjoy a free-for-all and bust tricks over park benches and buses, use car-jumps, and ride rails. Slope Style is set up for fun and is won by earning the most points from tricks. You have a set amount of time to complete the run. If you run out of time, points will be deducted from your score.

CHOOSE RIDER

13 riders are available to choose from at the start of competition. Once you win a Single Race at the Pro player level, you will open additional riders to tear up the course.

- Use the **↑/↓** directional buttons to view the entire list of riders.
- Place the cursor next to a rider and press the **×** button to make a selection.

CHOOSE BOARD

Initially, you can choose from 11 boards. Once you win a Single Race at the Pro player level, additional boards will be opened. Board selection is the key to your success on the course. Each course has challenges made easier to overcome by the following characteristics of a board.

MAX SPEED - speed is imperative in racing competitions.

EDGE - determines the boards ability to carve (turn).

AGILITY - enables you to land tricks with ease.

- Use the **←/→** directional buttons to select a board type as it correlates to the run. Freeride boards are good all-around boards with a balance of all three characteristics. Alpine boards are used mostly for speed races. They are stiff and have the best edge for carving. Freestyle boards have the most agility and are best for events won by jump and trick performances.

- Use the  /  directional buttons to view the entire list of board brands.
- Press and hold the  button to view the stats of each board.
- Press the  button to make a board selection.

BOARD STANCE

There are two ways of standing on a snowboard. If you are going to snowboard with your left foot forward, then you will be snowboarding in what is termed the normal position. If you snowboard with your right foot forward, then you will be snowboarding in what is termed the goofy position. There is no benefit to choosing a particular stance.

PRACTICE

PRACTICE is used to increase your skills and prepare yourself for competition in a Single Race or TOURNAMENT. Its a good place to learn and get a feel for the characteristics of each mountain and its courses difficulty. Figure out the style of board that will perform the best for each type of competition. See Single Event for more information on setting up a PRACTICE event. Records cannot be recorded for PRACTICE events.

TOURNAMENT

A TOURNAMENT allows you to play in a six-event competition. You will start your TOURNAMENT on Powder Hill. Once youve competed in each event and finished the round with the best overall results, the next mountain will be opened.

TIP: Your first Tournament event will always be a BOARDER X. Choose a board that performs best on this course.

NEW TOURNAMENT

This is what you've been waiting for. Now is your chance to use the knowledge and lessons you've learned from the PRACTICE and SINGLE EVENTS.

- Use the **↑/↓** directional buttons to highlight NEW TOURNAMENT and press the **×** button.
- To enter a name for the TOURNAMENT, use the **↑/↓** directional buttons to select a letter and the **←/→** directional buttons to move spaces.
- Press the **×** button to continue the TOURNAMENT setup.

MEMORY CARD

Records are automatically loaded if your Memory Card is inserted and records have been previously saved.

To save a TOURNAMENT:

- Use the **↑/↓** directional buttons to view the results of the last event.
- Press the **×** button to view the TOURNAMENT STANDINGS and press the **↑/↓** directional buttons to view the entire list of standings.
- Press the **×** button to exit the screen.
- From the SAVE TOURNAMENT screen, use the **↑/↓** directional buttons to highlight YES and press the **×** button to save the TOURNAMENT.
- Finally, highlight a Memory Card block and press the **×** button.
- Once the file is saved, press the **×** button again to continue.

To overwrite an existing file:

- Select an existing file to overwrite and press the **×** button to save the file.
- You will be asked if you want to overwrite the file. Use the directional buttons to highlight YES and press the **×** button.
- Once the new file is saved, press the **×** button again to continue.

NOTE: Do not insert or remove Memory Cards once your PlayStation® is turned on. Ensure your Memory Card is inserted into Memory Card slot 1. You will need two free Memory Card blocks to save all COOL BOARDERS® 3 data.

WARNING: If the last file saved is a record file, because the Memory Card utility defaults to the last saved file, be sure not to overwrite your records file with a TOURNAMENT save.

LOAD TOURNAMENT

Resume a TOURNAMENT at the next scheduled race. To use the LOAD TOURNAMENT option, you must have already started a TOURNAMENT and saved the Season results to a Memory Card. To load a TOURNAMENT:

- Make sure the Memory Card is in Memory Card slot 1.
- Use the ↑/↓ directional buttons to highlight LOAD TOURNAMENT and press the × button.
- Select the TOURNAMENT file and press the × button.
- Once the file is loaded, press the × button to continue.
- Use the ↑/↓ directional buttons to view the TOURNAMENT STANDINGS.
- Press the × button to continue and setup the next event.

CONTINUE TOURNAMENT

After saving a TOURNAMENT race, you will be asked if you want to continue the TOURNAMENT.

- Use the ↑/↓ directional buttons to highlight YES and press the × button to continue the TOURNAMENT and set up the next event.

OPTIONS

Customise your game attributes by setting the following options.

Note: Only Controller 1 is active throughout the OPTIONS menus

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2

There are two preset Controller configurations to choose from. Controller 1 must enter this option first to allow player 2 to change their configuration. To set the configuration for your Controller:

- Use the **↑/↓** directional buttons to highlight CONFIG.
- Use the **←/→** directional buttons to select a Controller configuration and press the **×** button to confirm your choice.

VIBRATION

If you are using an Analog Controller (DUAL SHOCK), you can toggle the Vibration Function on or off:

- Use the **↑/↓** directional buttons to highlight VIBRATION and press the **×** button.
- Use the **↑/↓** directional buttons to select either ENABLE or DISABLE, then press the **×** button again.

FIGHTING ON/OFF

Set FIGHTING to OFF to eliminate fighting among riders during the race.

- Press the **×** button to toggle fighting ON/OFF.

SAVE OPTIONS

To save any changes that you have made to your options:

- Select SAVE OPTIONS and press the X button.
- Use the ↑/↓ directional buttons to highlight YES and press the X button to save your game options.

AUDIO

Use AUDIO to change the volume of the game Sound and Music.

- Use the ↑/↓ directional buttons to highlight SOUND or MUSIC
- Use the ←/→ directional buttons to lower/raise the volume of the Sound and Music.
- Press the X button to lock in the settings and exit the screen.

CREDITS

View the names of people behind the scenes of COOLBOARDERS 3.

- Press the X button on the credit screens to move through the credits.

PLAYING THE GAME

GAME SCREEN

The game screen consists of several viewable features.



TIMER:

Shows either current time or time remaining in your event. For a DOWN HILL, BOARDER X, or SLALOM event, the timer will display the current time. For all others, it will display the time remaining.

POINTS:

Displays the points that youve earned from tricks.

FAKIE BAR:

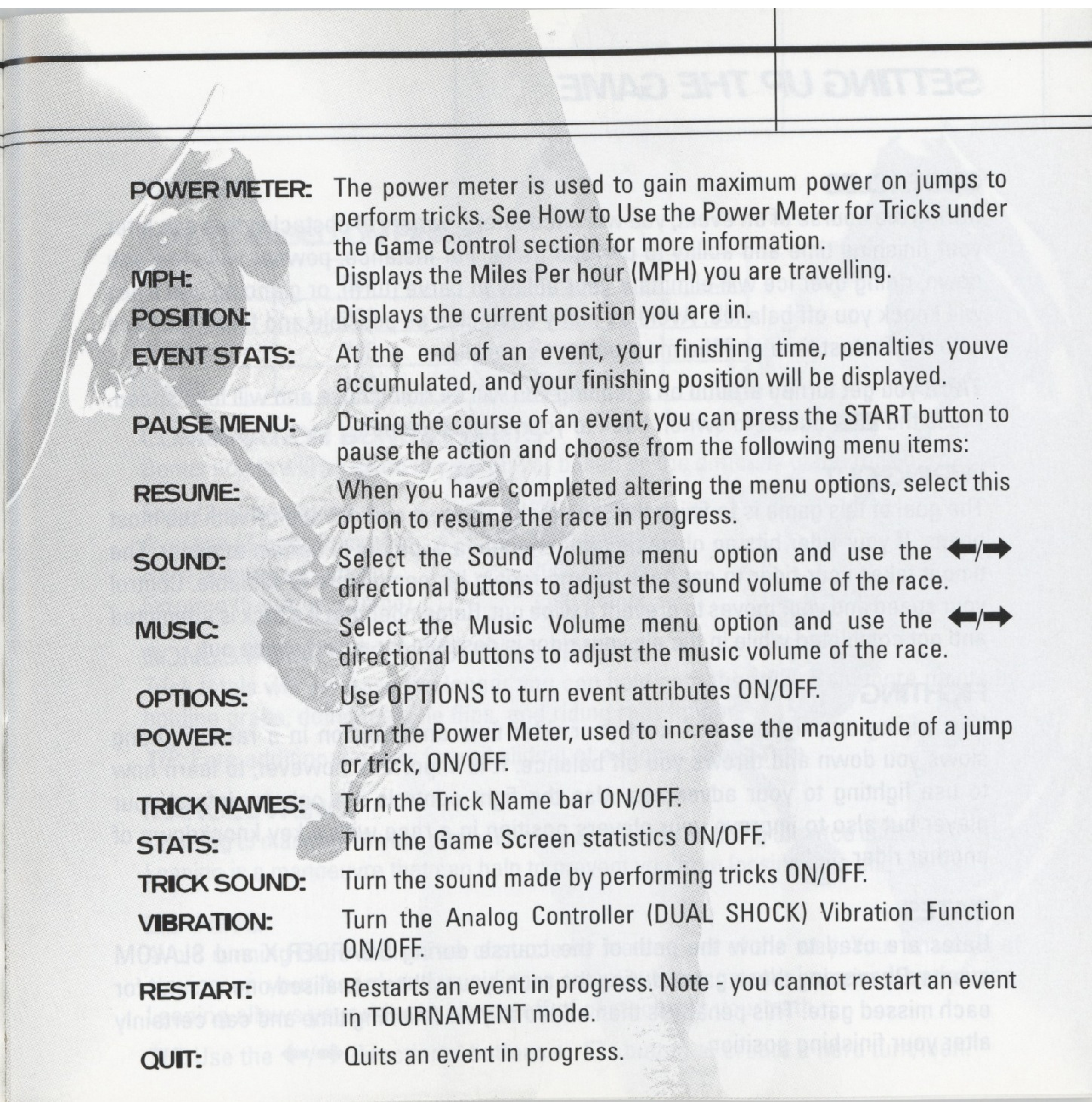
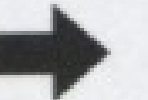
When this bar appears, you are riding your board opposite of your original stance. In other words, you are riding fakie.

PENALTY TIME:

Only appears in the BOARDER X and SLALOM events. Displays the penalty time that will be added to your riders finishing time.

TRICK LABEL:

While a trick combination is in progress, each move will be labelled onscreen. Once the trick is complete, the name of the trick you just pulled off will be displayed.

- 
- POWER METER:** The power meter is used to gain maximum power on jumps to perform tricks. See How to Use the Power Meter for Tricks under the Game Control section for more information.
- MPH:** Displays the Miles Per hour (MPH) you are travelling.
- POSITION:** Displays the current position you are in.
- EVENT STATS:** At the end of an event, your finishing time, penalties youve accumulated, and your finishing position will be displayed.
- PAUSE MENU:** During the course of an event, you can press the START button to pause the action and choose from the following menu items:
- RESUME:** When you have completed altering the menu options, select this option to resume the race in progress.
- SOUND:** Select the Sound Volume menu option and use the / directional buttons to adjust the sound volume of the race.
- MUSIC:** Select the Music Volume menu option and use the / directional buttons to adjust the music volume of the race.
- OPTIONS:** Use OPTIONS to turn event attributes ON/OFF.
- POWER:** Turn the Power Meter, used to increase the magnitude of a jump or trick, ON/OFF.
- TRICK NAMES:** Turn the Trick Name bar ON/OFF.
- STATS:** Turn the Game Screen statistics ON/OFF.
- TRICK SOUND:** Turn the sound made by performing tricks ON/OFF.
- VIBRATION:** Turn the Analog Controller (DUAL SHOCK) Vibration Function ON/OFF.
- RESTART:** Restarts an event in progress. Note - you cannot restart an event in TOURNAMENT mode.
- QUIT:** Quits an event in progress.

SETTING UP THE GAME

OBSTACLES

During the course of an event, you will encounter a variety of obstacles that can alter your finishing time and ability to perform tricks. For instance, powder will slow you down, riding over ice will eliminate your ability to carve (turn), or glancing into trees will knock you off balance. Avoid as many obstacles as possible and finish the race with the fastest time and the most points as possible.

TIP: If you get turned around on a landing you will be riding fakie and will lose speed. Press the **R2** button to switch back to your original stance.

WIPING OUT

The goal of this game is to finish the race in the shortest amount of time with the most points. If your rider hits an obstacle hard enough, a wipe out is certain to occur. The time it takes your rider to get back up and regain his composure is valuable. Control your speed and your moves to prevent a wipe out. Remember that if a trick is attempted and not completed while in the air, your rider is destined for a nasty wipe out.

FIGHTING

Like wiping out, fighting can cost your rider time and position in a race. Fighting slows you down and throws you off balance. It is important, however, to learn how to use fighting to your advantage. Use the fight controls not only to defend your player but also to improve your players position in a race with a key knockdown of another rider.

GATES

Gates are used to show the path of the course during BOARDER X and SLALOM events. By missing these gates during the race, you will be penalised one second for each missed gate. This penalty is then added to your finishing time and can certainly alter your finishing position.

SCORING

POINTS BASED ON FINISH

First	500	Fifth	50
Second	300	Sixth	25
Third	200	Seventh	10
Fourth	100	Eighth	0

COMBINATION BONUS POINTS

Bonus points will be given to your player based on the difficulty of the trick performed.

Easy (2-button combo)	250 points
Average (3-button combo)	1000 points
Hard (4-button combo)	2000 points
Extreme (5-button combo)	3500 points

BONUS POINTS FOR HOLDING TRICKS

Trick totals will increase the longer you can hold onto the trick. Gain more points by holding grabs, doing multiple flips, and riding rails longer.

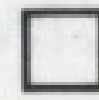
TIP: Earn additional points for rail sliding at a higher speed rate.

MANOEUVRING

Learning to manoeuvre your player is a key element to finishing the race in a top position. Leaning is a manoeuvre that can help to prevent you from losing time and points.

LEANING

Avoid running head-on into an obstacle by leaning out of the way. Your chances of staying on your board and avoiding a wipe out are greatly improved by leaning. Leaning allows your rider to glance off of obstacles in your path.

TIP: Use the   directional buttons +  button to create a hard turn/lean.

COOL BOARDERS® 3 CREDITS

989 Studios IDOL MINDS

Programmers ARTISTS

PRODUCER

ASSISTANT PRODUCER

DIRECTOR OF DEVELOPMENT

PRESIDENT

VICE PRESIDENT OF MARKETING

DIRECTOR OF SPORTS MARKETING

ASSOCIATE PRODUCT MANAGER

MARKETING COORDINATOR

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES

CREATIVE SERVICES

DIRECTOR OF PR & PROMOTIONS

PR & PROMOTIONS

PROMOTIONS/IN GAME BRANDING

LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

VIDEO PRODUCTION COORDINATOR

VIDEO PRODUCTION ARTISTS

INTRODUCTION MOVIE MUSIC

IN-GAME MUSIC

MANAGER, MOTION

CAPTURE DEPARTMENT

MOTION CAPTURE EDITORS

DOCUMENTATION AND LAYOUT

QA MANAGER

TEST MANAGER

LEAD TESTER

TESTERS

Mark Lyons, Jim Mooney, Phil Collins, and Michael Mayers
Scott Atkins, Kevin Weinstein, Mikola Trifunovic,
Chris Hassell, Eric Shafer, and Tim Lindsey

Ken George

Kolbe Lauchbaugh

Jonathan Beard

Kelly Flock

Jeffrey Fox

Craig D. Ostrander

Allan Frankel

Ed Loonam

Howard Liebeskind

Bill Langley, Vyn Arnold, and Dustin Duhne

Helene Sheeler

Kim Bardakian, Shon Damron, Marcelyn Ditter, Christy
Favrhaw, Marc Franklin, Robin Jeffers, Bob Johnson,
Kristina Kirk, Laura Naviaux, and Chris Sturr

J. Randy Gordon and Christa Wittenberg

David Greenspan, Mimi Nguyen, and Leslie Chen

Scott McMahon

Dominic Perricone and Jeff Vargas

Guttermouth, courtesy Nitro Records

Chuck Doud

Dwayne Mason

Chris Hassell, Brian Johnson, Jason Parks, and Travis Parks

David Loalvo

Mark Pentek

Charles Flock

Asher Luisi

Cavan Bunting, Minoh Kim, Michelangelo Gallina,

TECHNICAL COORDINATOR
LEAD ANALYST
ASSISTANT LEAD ANALYSTS
ANALYSTS

SPECIAL THANKS

Marc Frodsham, Chris Mitzlaff, Reynaldo Rosa, and
Andre Hoth
Neil Musser
Chad Lowe
Mark Valledor and Joe Raposo
Ryan Joseph, David Kimber, Steve Dreio, Eric Molina, Ken
Chan, Raul Orozco, Ben Briones, Andrew Byrne, Tobin
Russell, Chris Johnson, Ivan Kougaenko, David Meagher,
Heather Meigs, Lee Toland, and Ben Wisyanski
Derek Heidt; Burton Corporation - David Schriber,
Vince LaVecchia, Karen Yankowski; Kaz Hirai, Jack
Tretton, Frank OMalley, Brian Dimick, Butch Freedhoff,
Bob Gayman, Brian Hale, Riley Russell, Kerry Hopkins,
Michelle Postrado, Jean Galli, Chris Clark, Ron Eagle,
Glenn Nash, Heidi Adams, Karen Busch, Rick Rossiter,
Becky Sanford, Tina Cruz, Estuko Kobota, Craig
Rechenmacher, Buzz Burrowes, Robert Baumsteiger,
Beeline, and Butler Shine & Stern

Butterfinger is a registered trademark of Nestle and is used with its consent.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

PRODUCER
ASSOCIATE PRODUCER
PRODUCT MANAGER
MANUAL EDITOR
MANUAL APPROVALS
HEAD OF INTERNAL TESTING
INTERNAL TESTING CO-ORDINATOR
LEAD TESTER
TESTERS

Sean Kelly
Rik Skews
Kenny Mathers
Jim Sangster
Lee Travers, Stephen Griffiths
Steve Archer
Jim McCabe
Phil Green
Carl McKane, Dee Norfolk, John Cassidy,
John Corcoran, Paul Jones

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia 1300 365 911

1 902 262 662*

**(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)*

• Österreich 0450 199 000 500*

0450 199 000 500*

**(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*

• Belgique/België/Belgien 02 / 502 05 93

0900 000 00*

**(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*

• Danmark 31 23 24 04

31 23 24 04

Áben Man-Tors 16.00-19.00

• Suomi (09) 887 331

Fax (09) 887 33 343

• France 01 40 88 04 88

08 36 68 22 02*

**(2,23 F la minute)*

• Deutschland 01805 / 766 977

0190 578 578*

**(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)*

• Greece (00 301) 6777701

090 2322 00*

** Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel*

• Ireland (01) 4054022

1550 13 14 15 (R.O.I. only)*

**(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc. VAT))*

• Israel 03 5706998

03 5700348

ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Italia	167 520 523	166 808 808* <i>*(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 544 562	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2446	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	66 79 96 20	820 15 100* <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7306	(01) 318 7306
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08 510 196 00	0719-310 311* <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at July1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Mando Analógico (DUAL SHOCK™)

Comando Analógico (DUAL SHOCK™)

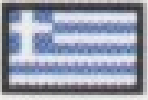
Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK™)

Analog Controller (DUAL SHOCK™)

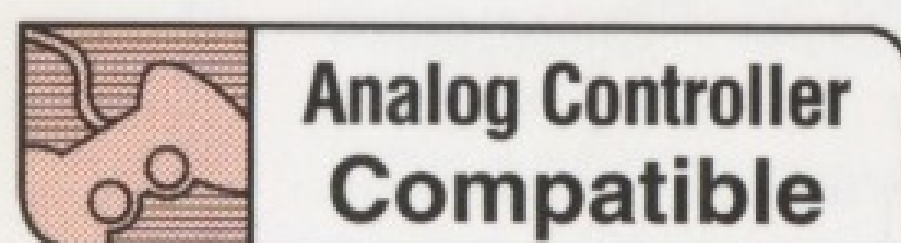


 El mando analógico (DUAL SHOCK) ofrece un control analógico completo y la función vibratoria Dual Shock. En las cajas de los juegos compatibles verás el icono del mando analógico o de la función vibratoria.

 O Comando Analógico (DUAL SHOCK) proporciona-te um controlo analógico total E o explosivo recurso de vibração Dual Shock. Procura outros jogos com os ícones do Comando Analógico ou recursos de vibração.

 Το Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK) σας προσφέρει πλήρη αναλογικό έλεγχο ΚΑΙ την εκρηκτική λειτουργία δόνησης Dual Shock. Ψάξτε και για άλλα παιχνίδια με το εικονίδιο του Αναλογικού Χειριστηρίου ή της λειτουργίας δόνησης.

 The Analog Controller (DUAL SHOCK) gives you total analog control AND the explosive Dual Shock vibration feature. Look out for other games that feature the Analog Controller or vibration function icons.



DUAL SHOCK™

www.playstation-europe.com

SCES-01615

“” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a trademark of Sony Corporation

“DUAL SHOCK” is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

711719757429